

99.9
Э-68

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ 1000 заданий ФОКУСОВ



АСТ ПРЕСС

6 / н

ЭНЦ
Ф

КНИГА



99.2
7-68
○

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ФОКУСОВ

Книга для детей и взрослых

1000 заданий

ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ СИСТЕМА
Сектор культуры района
г. Москва

Москва
«АСТ-ПРЕСС»
1999

УДК 79
ББК 77.056я92
Э 68

*The Little Giant Encyclopedia
of Card and Magic Tricks*

Первое издание книги
выпущено издательством
Diagram Visual Information Limited,
195 Kentish Town Road,
London NW 5 2JU, England

Перевод с английского
М. Умнова

Э 68 **Энциклопедия фокусов: Книга для детей и взрослых. —**
М.: АСТ-ПРЕСС, 1999. — 256 с.: ил.

ISBN 0-8069-9347-2 (англ.)

ISBN 5-7805-0469-5 (рус.)

В этой книге собрано почти 100 фокусов, для исполнения которых не требуется ни особого мастерства, ни замысловатого оборудования. Необходимы всего лишь обыкновенные игральные карты и, конечно, ваше желание попробовать себя в древнем искусстве иллюзионистов. Предупреждаем, без тренировки все-таки не обойтись. Зато все ваши усилия будут вознаграждены радостью, которую вы доставите зрителям, их улыбками и аплодисментами!

Э 4909000000-090
8Ш9(03)-99

УДК 79
ББК 77.056я92

ISBN 0-8069-9347-2 (англ.)
ISBN 5-7805-0469-5 (рус.)

© «АСТ-ПРЕСС», 1999
© Diagram Visual Information Limited, 1996

СО

Пред

КАРТ



СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие 7

КАРТОЧНЫЕ ФОКУСЫ 8

Манипуляции с картами 8

Подготовка 29

Представление 30

Описание фокусов 34



Фокусы с «ключевой» (наводящей) картой 35

Волшебное прикосновение 35

Неразлучные карты 38

Карта-оборотень 40

Карта-сэндвич 44

Пара детективов 48

Ошибка фокусника 51

На этом месте карты быть
не может! 55

Карта с насечкой 57

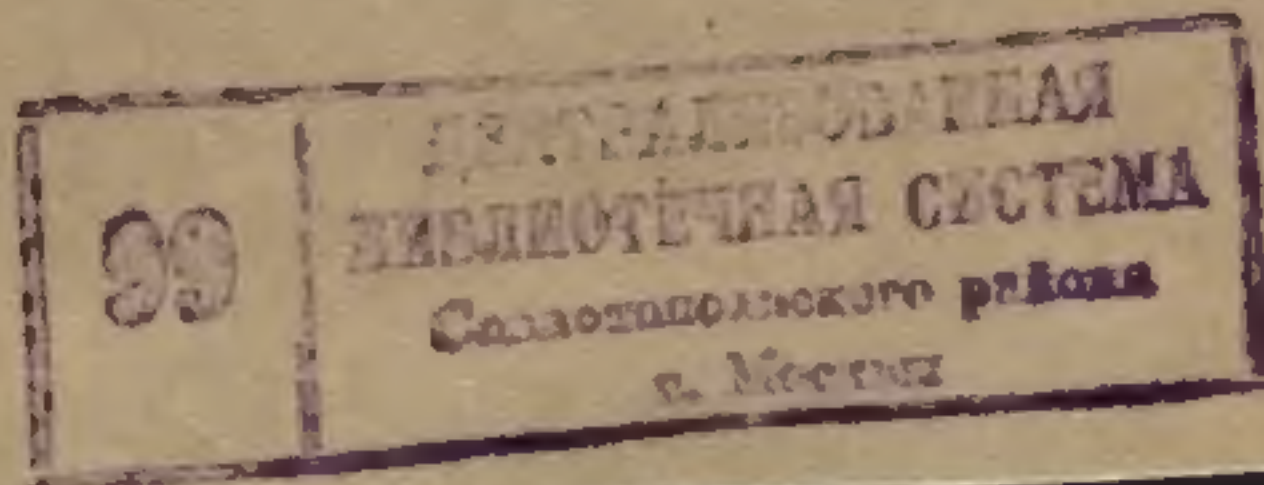


Математические карточные фокусы 60

Ряды и колонки 60

Три колонки 64

Стрельба по кругу



(«Вильгельм Телль») 68

Десять в линию 71

Девятая карта 74

Пианино 77

Ваш ход 80

Одну себе, две сбросим 82

Исчезновение 85

Загадочный порядок 88



Трюки с подтасованной колодой 90

Система Сая Стеббинса 90

Джокер все может 93

Феноменальный счет в уме 95

Многократное узнавание 99

Три стопки 101

Слушайте даму 103

Мечты сбываются 105

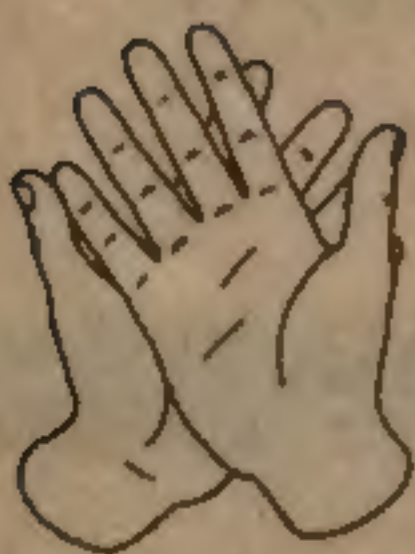
Карта в середине 108

Особое расположение 109

Назову все карты! 112

Все могут короли, но тузов им не побить! 114

Тузы ниже королей? 116



Фокусы для очень ловких рук 119

Абракадабра 119

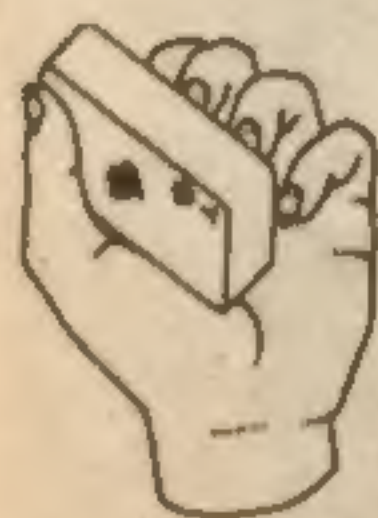
Карта меняет место 121

Отсчет 124

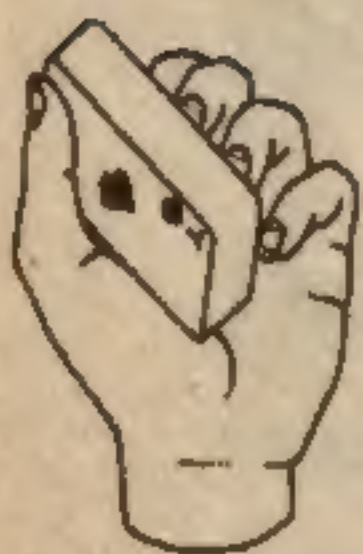
Две карты, две карты... 126

Как ни разбивай колоду... 128

Одна из пяти 130



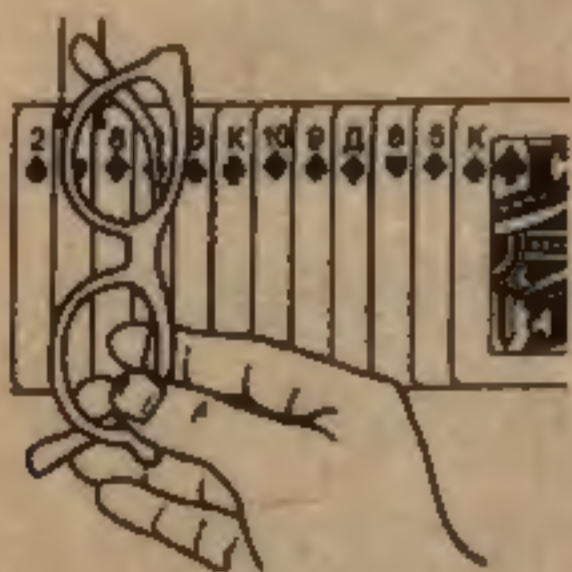
Переворот 133
Загадай число 135
Карты-путешественницы 138
Полночная пирушка 141
Сказочные тузы 144



Трюки с двумя колодами 148
Делай: как я 148
Чудесное предсказание 150
Красная карта 152
Мировой рекорд 155
Карманное пророчество 157



Трюки со специальными картами 160
Одностороннее движение 160
Великолепная четверка 162
Меченая колода 164
Четверка тузов 166
Найди карту 168
Колода Свенгали 170
Переменчивая карта 173
Разрезанные пополам 176
Двойное предсказание 181



Трюки со специальным оборудованием 183
Дактилоскопия 183
Фокус с часами 186
Одна в середине 189
С повязкой на глазах 190
Следуйте за мной 193
Послание фокусника 196
Исчезнувшая карта 200

Счастливые восемнадцать 202

Угаданная карта 204

Что там в рукаве? 206

Разрез вслепую 208

Разделение близнецов 211

Просочившаяся сквозь стол 214

Не стоит выеденного яйца! 218

По законам отражения 220

Фокус, которому ни почем
расстояния 224



Карточные развлечения 228

Карточный заговор 228

Необычный календарь 230

Точечное бомбометание 232

Карточная головоломка 234

Головоломка с подсказкой 236

Фокусник всегда

выигрывает 237

Четыре карты решают все 239

Спорим? 243

Человек проходит сквозь
карту! 244

Потянем за одну —
поднимем шесть! 247

Карта просочилась в дыру 249

Финальный трюк 251

ПРЕ

Не се
бимей

жени

нием

фоку

и да

ные

дени

дарс

Под

кото

100 ф

щью

Техн

подр

схем

рядк

рые

Ита

ниц

тин

фок

ПРЕДИСЛОВИЕ

Не секрет, что фокусы всегда были одним из любимейших развлечений человечества. На протяжении многих веков за трюками магов с удивлением и восторгом наблюдали и стар и млад, а сами фокусники пользовались огромным уважением и даже влиянием. Сегодня же наиболее популярные иллюзионисты становятся звездами телевидения, чья слава легко пересекает границы государств.

Под обложкой иллюстрированной энциклопедии, которую вы держите в руках, собрано почти 100 фокусов, которые вы легко исполните с помощью самых обычных карт.

Техника исполнения каждого фокуса объясняется подробно, шаг за шагом, сопровождается четкими схемами и рисунками. Фокусы приводятся в порядке усложнения — от более легких к тем, которые потруднее.

Итак, вам остается только перевернуть страницу и погрузиться в мир несложных, но поистине удивительных, замечательных, чудесных фокусов.

КАРТОЧНЫЕ ТРЮКИ

Реквизит

Для выполнения некоторых фокусов вам потребуются вспомогательные средства, или реквизит. В данном случае обычные (за редким исключением) игральные карты. Понадобится и «спецодежда» — пиджак с глубокими боковыми карманами, где можно спрятать две колоды карт.

МАНИПУЛЯЦИИ С КАРТАМИ

Карточные фокусы, описанные в книге, исполнить нетрудно, однако определенная тренировка, иначе говоря, «ловкость рук» все равно потребуется. Вырабатывается она постепенно — по мере вашего знакомства с новыми фокусами (для большинства из них лучше иметь под руками новую или почти не использованную колоду карт). Начинающий фокусник, способный ловко управлять с колодой, будет выглядеть как настоящий профессионал и заслужит искреннюю похвалу зрителей. Наконец, без отточенного умения работать с картами многие фокусы могут попросту не получиться.

Обычная перетасовка (на ладони)

Это самый распространенный способ тасовать колоду. Остается лишь слегка видоизменить его, — и вот вам основа для многих карточных фокусов.

КАРТОЧНЫЕ ТРЮКИ
• Возьмит
слегка с
пальцами

• Правой
• Перебро
• Придер
несенный
нижних к
ребросьте
до тех по
не окажут

- Возьмите карты в левую руку рубашками кверху, слегка сжимая колоду указательным и большим пальцами (рис. 1).

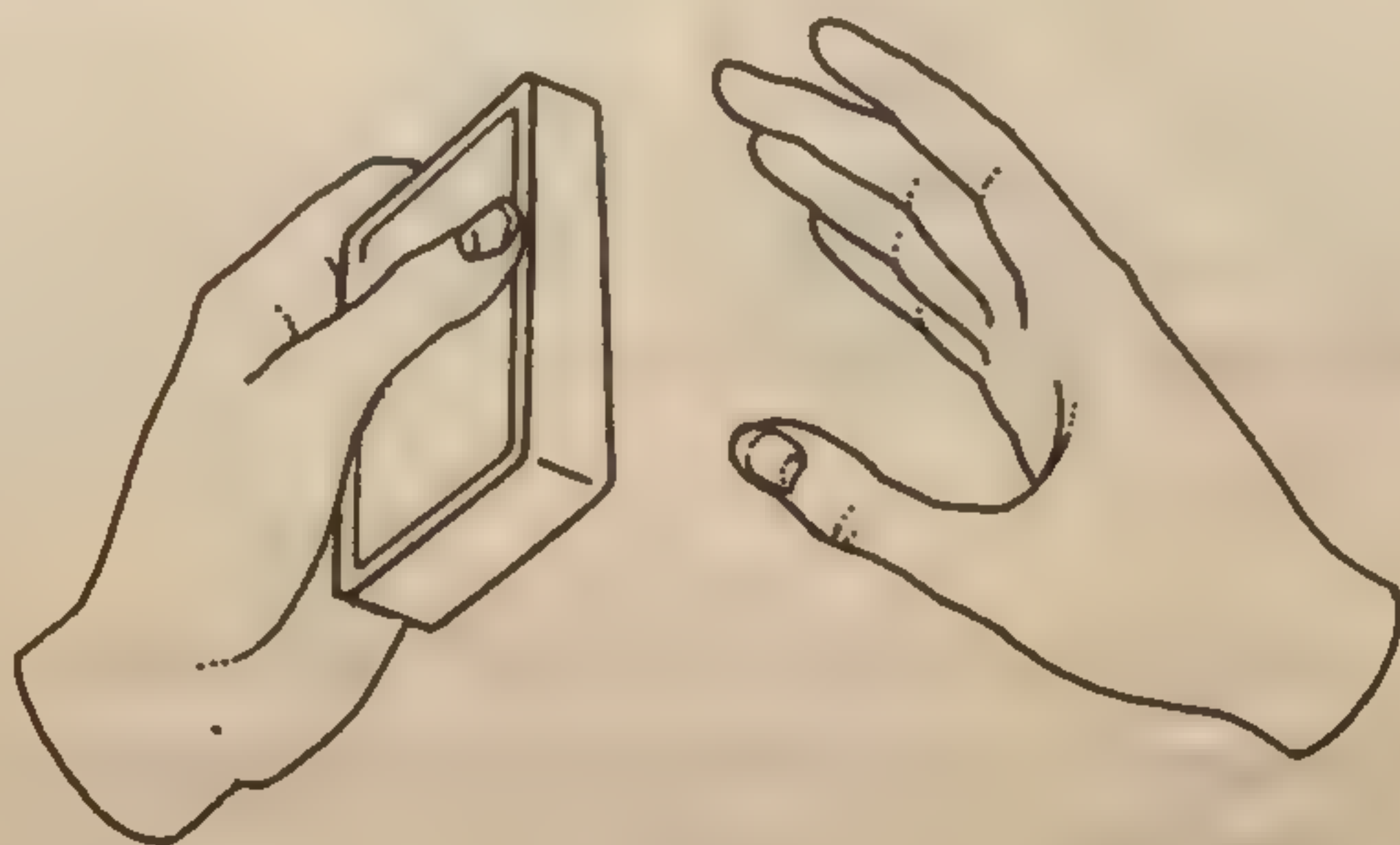


Рис. 1

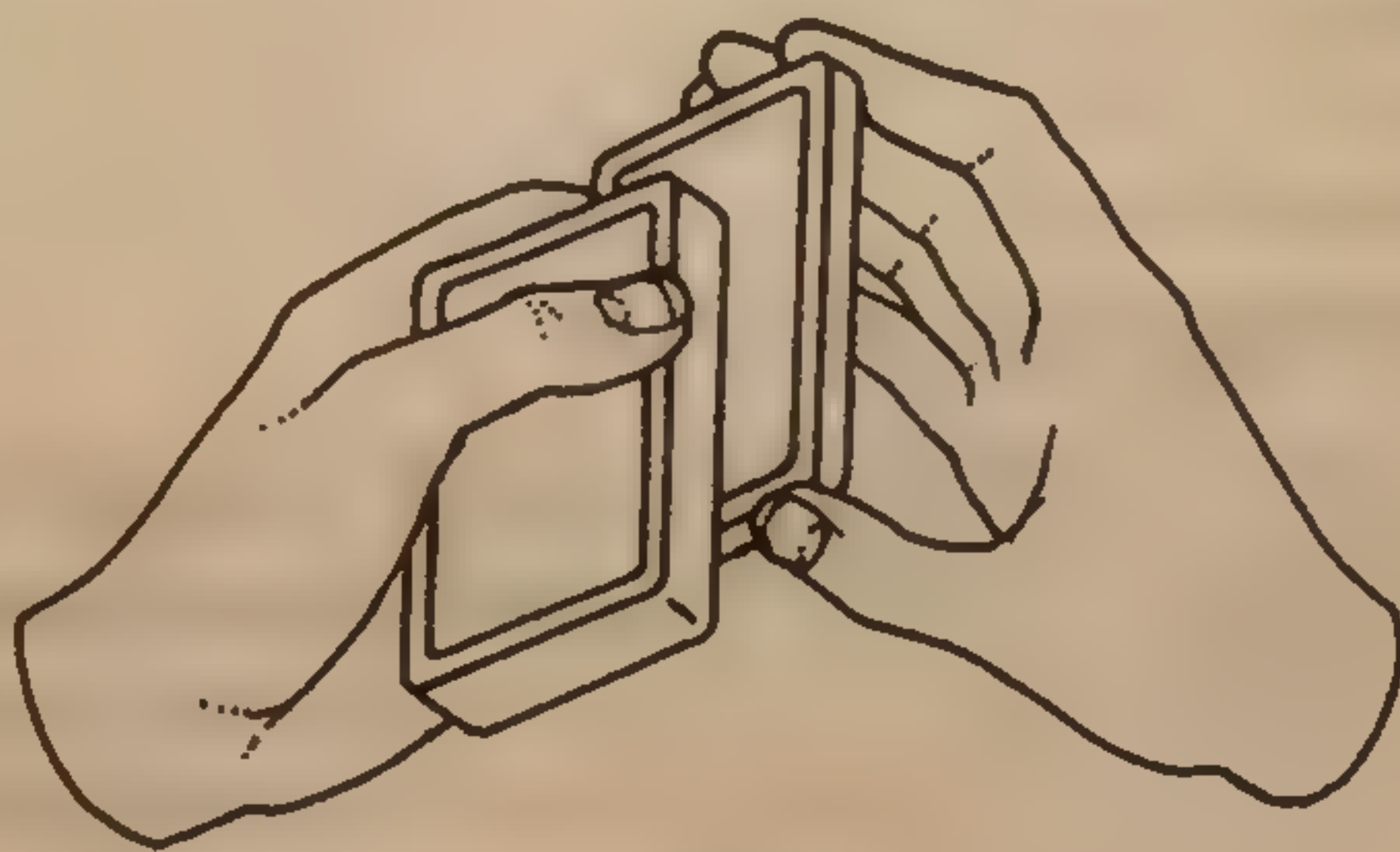


Рис. 2

- Правой рукой снимите блок карт снизу (рис. 2).
- Перебросьте снятый блок наверх колоды.
- Придерживая большим пальцем левой руки перенесенный блок карт, правой снимите несколько его нижних карт и, слегка приподняв правую руку, перебросьте наверх (рис. 3). Повторяйте эти действия до тех пор, пока все нижние карты в снятом блоке не окажутся наверху.

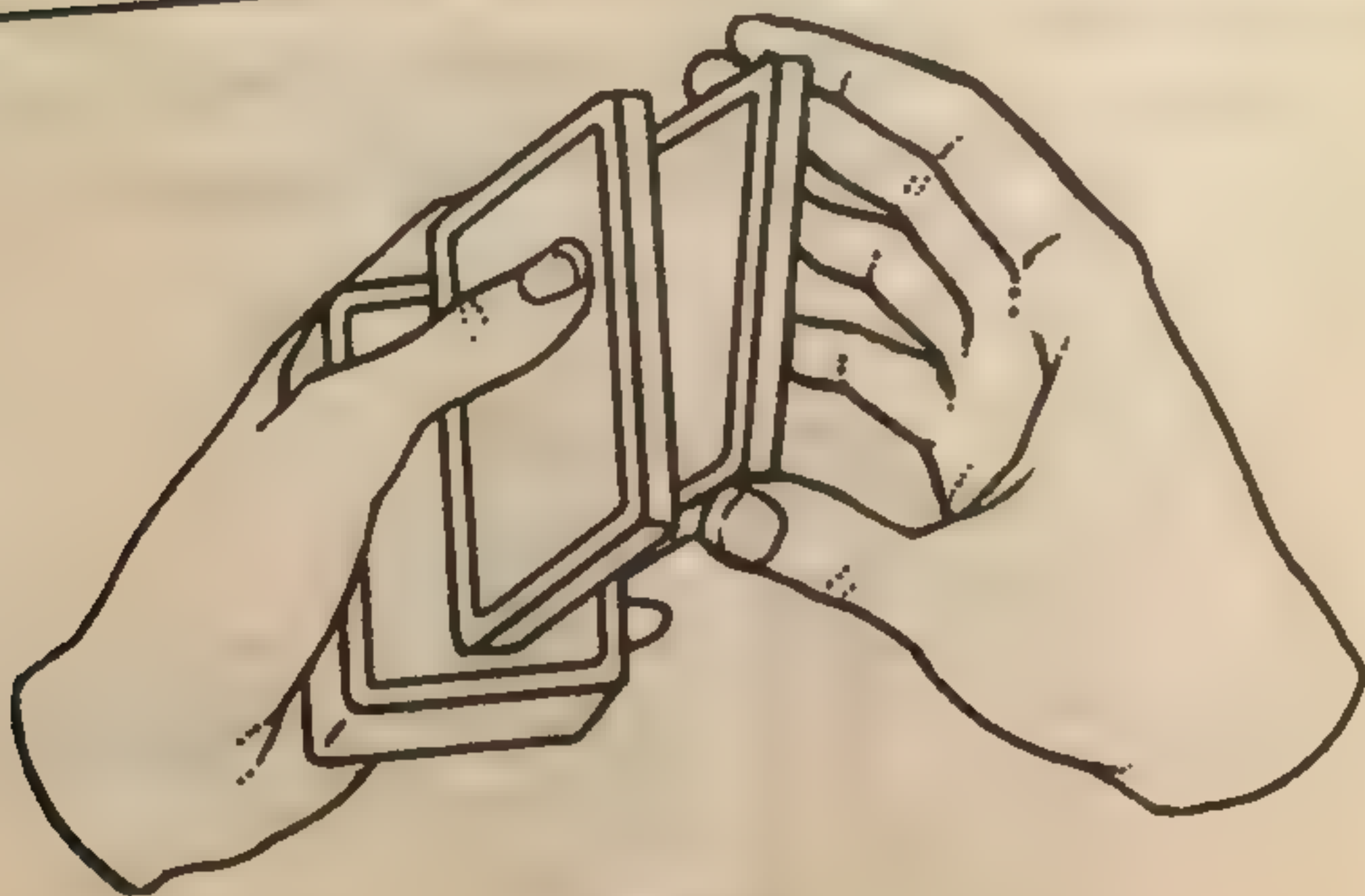


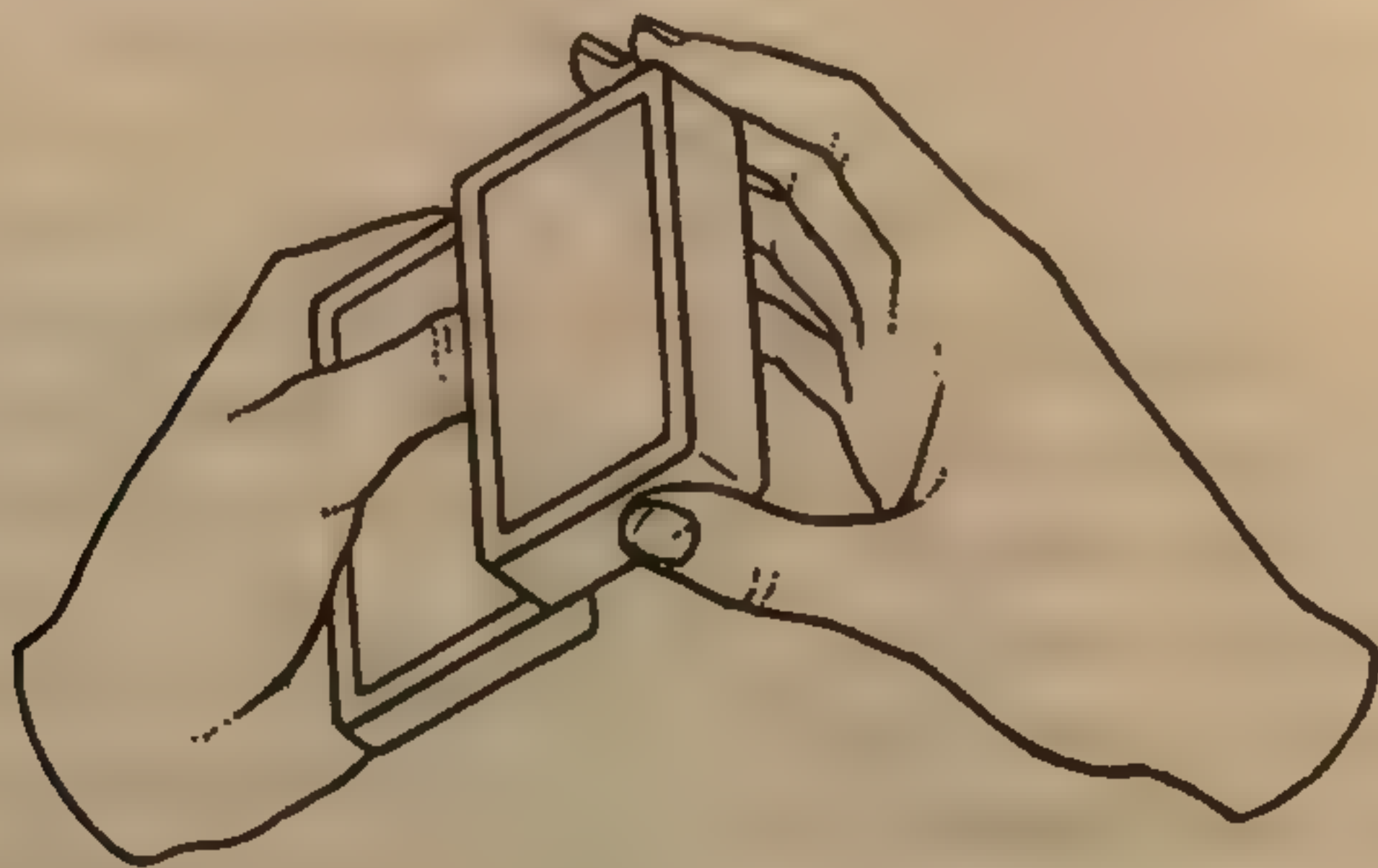
Рис. 3

- Повторите эти движения два-три раза, пока не перетасуете всю колоду.
- Упражняйтесь до тех пор, пока не сумеете тасовать колоду легко, «не глядя».

Теперь попробуйте изменить освоенный вами прием.

Ложная перетасовка (на ладони)

Существует несколько способов ложной перетасовки, которые используются в зависимости от поставленной цели.



Сохранение нижних карт на прежнем месте

Сохранение н

Этот при
ние карт
• Перета
сто ниж
• Тасуйт
верх, ка
вая бол
колоды.

Сохранение

Этот пр
ние кар
• Повто
тельно
кверху
• Тасуй
карты

Перенос ве

С помо
зывает
быть с

Сохранение нижних карт на прежнем месте

Этот прием используется в тех случаях, когда нижние карты в колоде должны остаться на месте.

- Перетасуйте карты обычным способом, только вместо нижнего снимите верхний блок колоды.
- Тасуйте карты в блоке, перебрасывая их снизу наверх, как описано выше, одновременно придерживая большим пальцем левой руки нижнюю часть колоды.

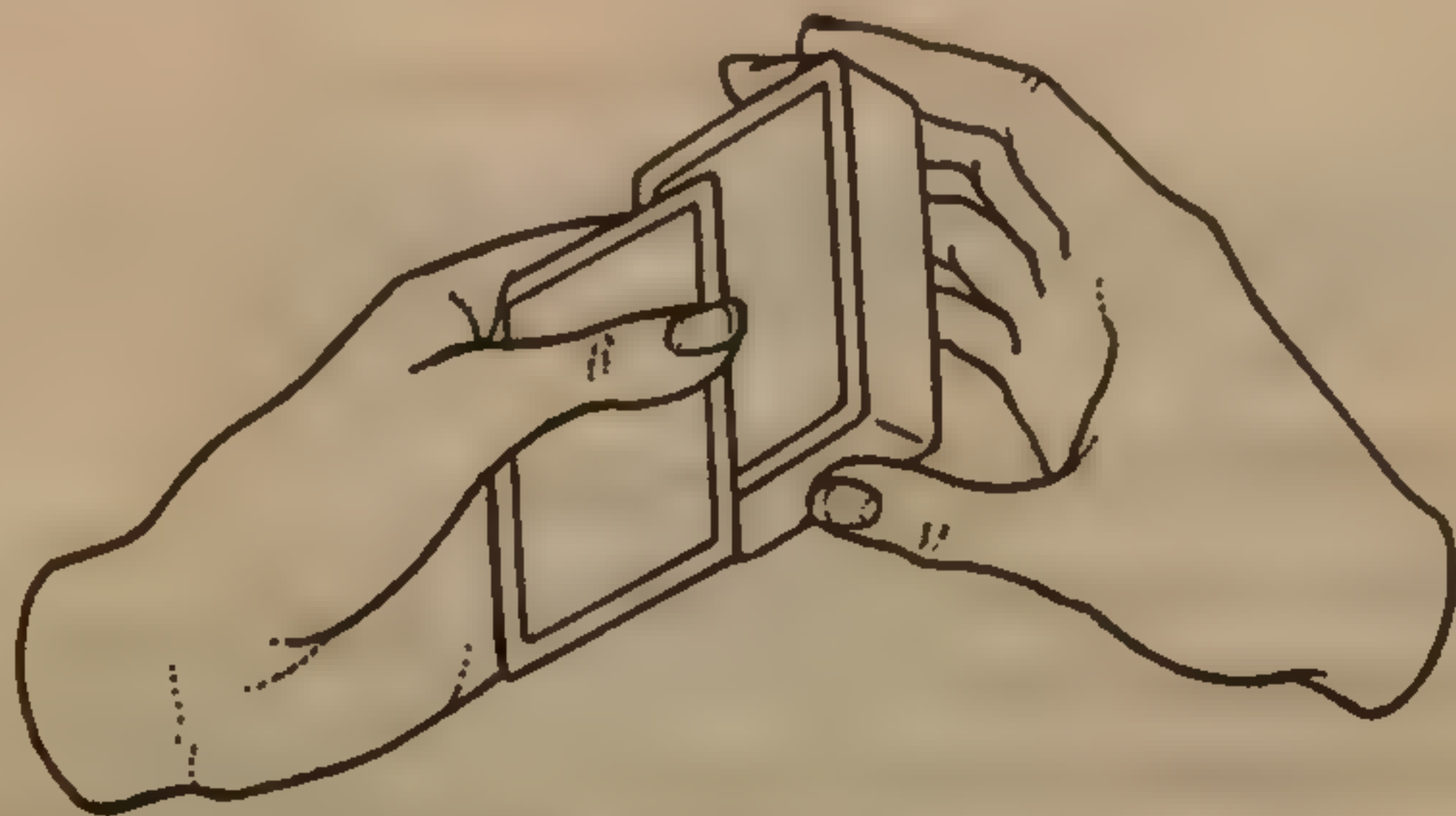
Сохранение верхних карт на прежнем месте

Этот прием используется в тех случаях, когда верхние карты в колоде должны остаться на месте.

- Повторите описанные выше действия, предварительно перевернув колоду в левой руке мастью кверху.
- Тасуйте колоду, сохраняя нетронутыми верхние карты (которые теперь находятся снизу).

Перенос верхней карты под колоду

С помощью этого способа верхние карты колоды оказываются внизу — и затем, если потребуется, могут быть снова переброшены наверх.



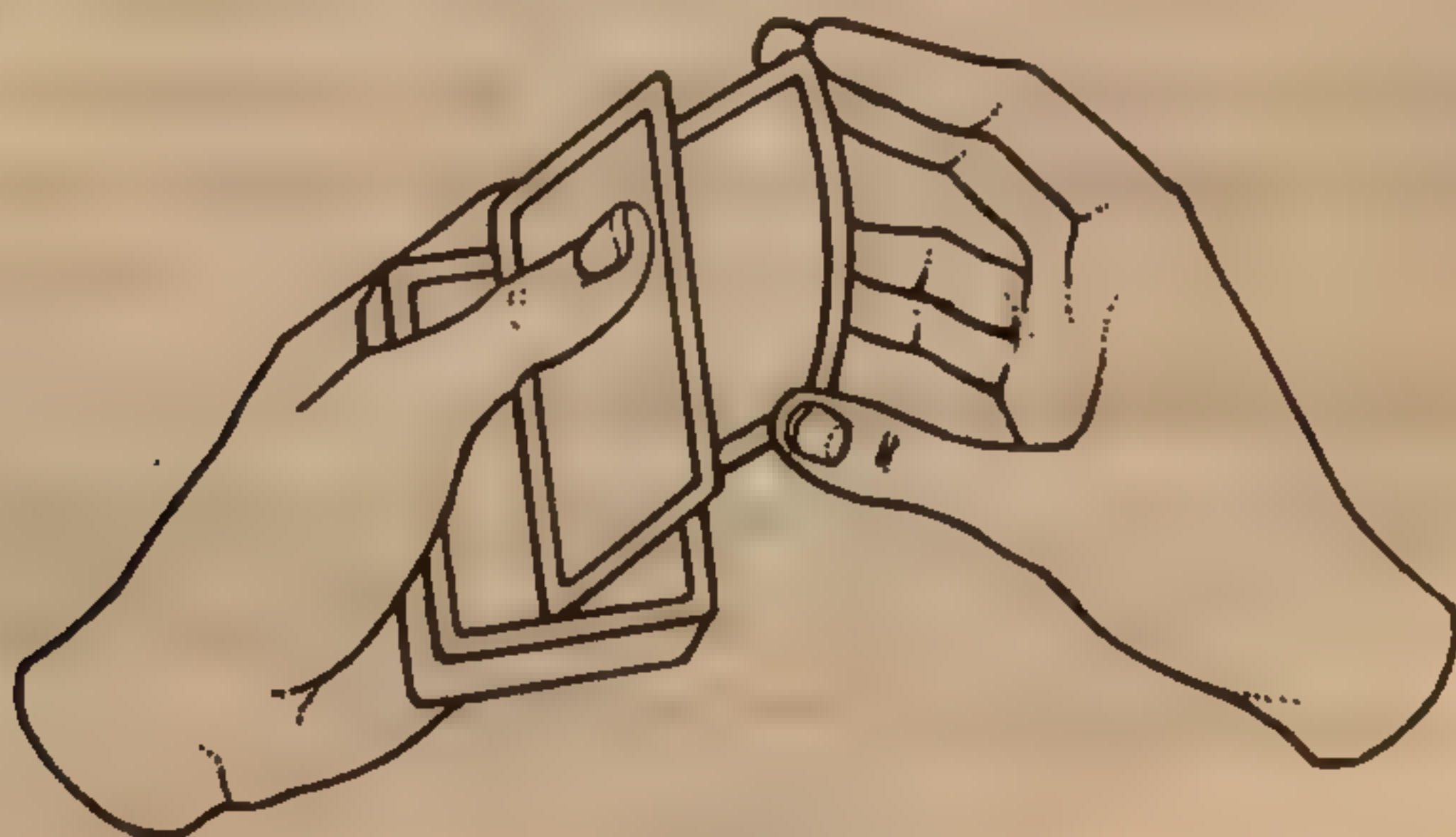
Перенос верхней карты под колоду

- Возьмите колоду и большим пальцем слегка сдвиньте верхнюю карту, придерживая ее в левой ладони.
- После чего тасуйте остальные карты обычным способом.

Перенос нижней карты на колоду

С помощью этого способа нижняя карта в колоде перемещается наверх — после чего, если потребуются, ее можно снова перенести вниз.

- Тасуйте колоду обычным способом (снимая блок карт снизу и тасуя их наверху).
- По мере приближения к нижней карте постарайтесь незаметно изогнуть ее и несколько лежащих рядом при помощи указательного и большого пальцев правой руки (см. рис.).



Перенос нижней карты на колоду

- Если все сделать правильно, нижняя карта в блоке (и, следовательно, в колоде) окажется наверху.

Сохранение порядка карт в колоде

Вы можете создать у зрителей впечатление, что тщательно тасуете колоду, а на самом деле не менять в ней порядок карт. Этот прием чрезвычайно важен при демонстрации фокусов с подтасовкой колоды.

КАРТОЧНЫЕ ТРЮК

- Возьми
- Правой
- Не ме
- Повтор
- Если п
- впечатл
- на само
- пополам

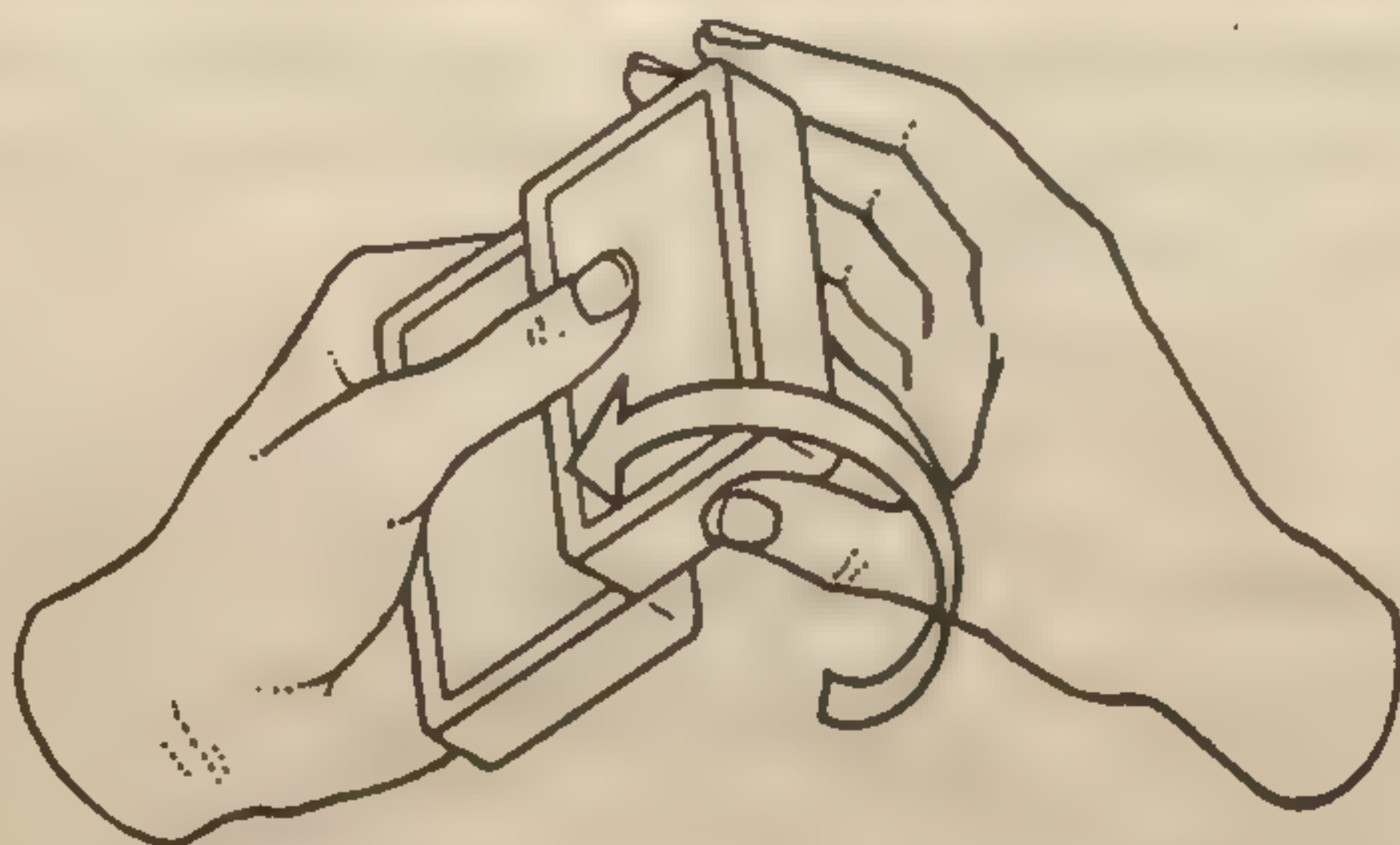
Перетасовка

Это оче

- Разде
- тавалас



- Приб
- Затем



Сохранение порядка карт в колоде

- Возьмите колоду в левую руку.
- Правой снимите снизу примерно половину карт.
- Не мешая их, перебросьте наверх.
- Повторите эти действия несколько раз подряд.
- Если проделать это достаточно быстро и без ошибок, впечатление будет такое, что вы тасуете колоду, хотя на самом деле лишь последовательно разбиваете ее пополам и перебрасываете нижнюю часть на верхнюю.

Перетасовка «пулеметной очередью»

Это очень эффектный способ тасовать колоду.

- Разделите колоду так, чтобы верхняя половина оставалась в правой руке (рис. 1).

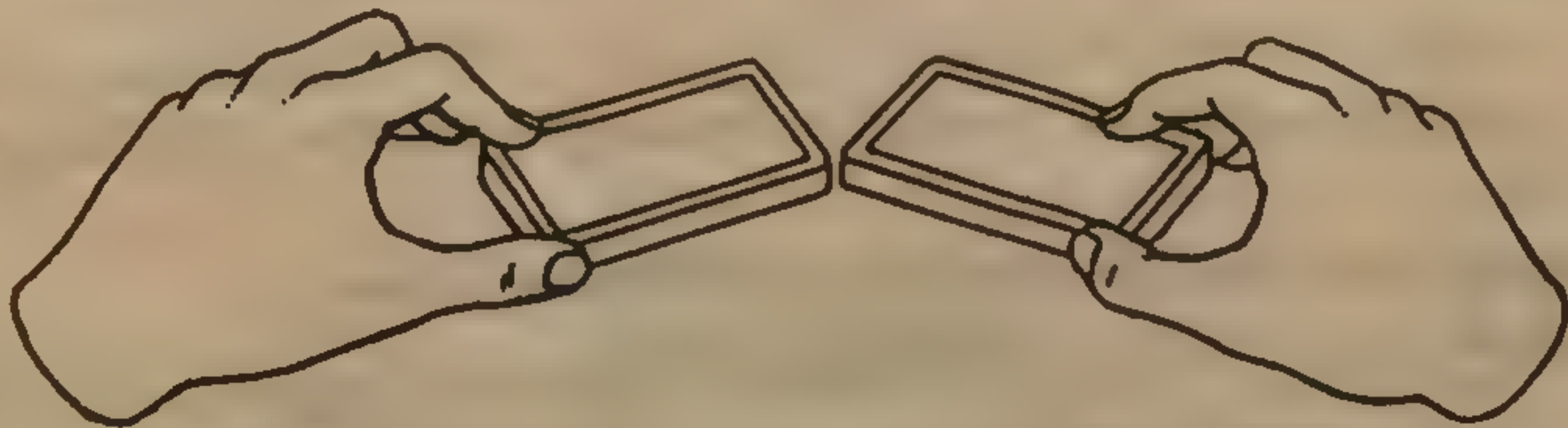


Рис. 1

- Приблизьте обе половины уголками друг к другу. Затем, отогнув карты за края, быстро, «пулеметной

очередью», переберите их так, чтобы карты из правой и левой половинок поочередно легли друг на друга (рис. 2).

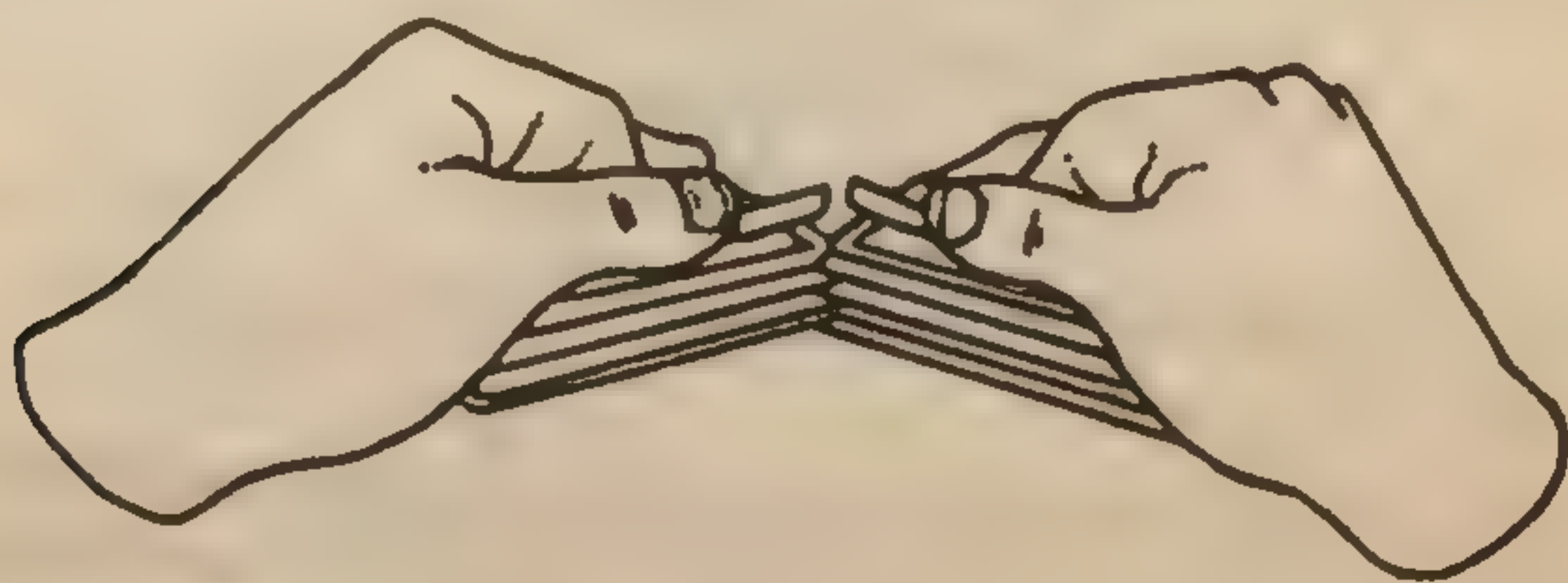


Рис. 2

- Закончив «пулеметную очередь», сдвиньте обе половинки колоды (рис. 3).

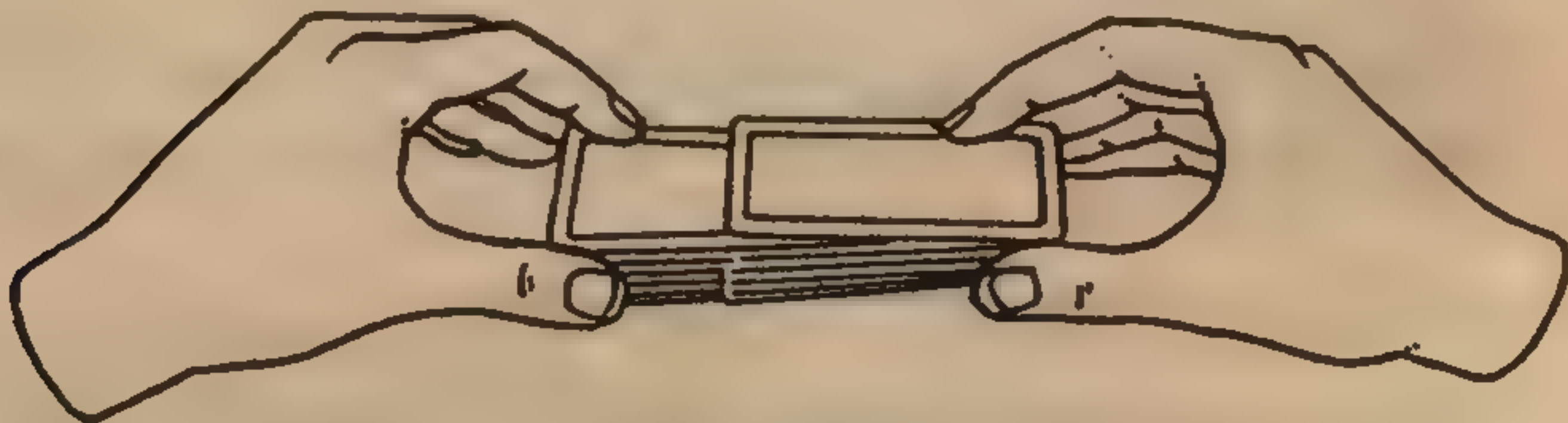


Рис. 3

Ложная перетасовка «пулеметной очередью»

Способ перетасовки «пулеметной очередью» также можно изменить для выполнения различных фокусов.

Сохранение нижних карт на прежнем месте

Для того чтобы в совершенстве овладеть приемом ложной перетасовки «пулеметной очередью», вы должны научиться держать пальцы как можно ближе друг к другу — так, чтобы зрителям не было видно, что происходит.

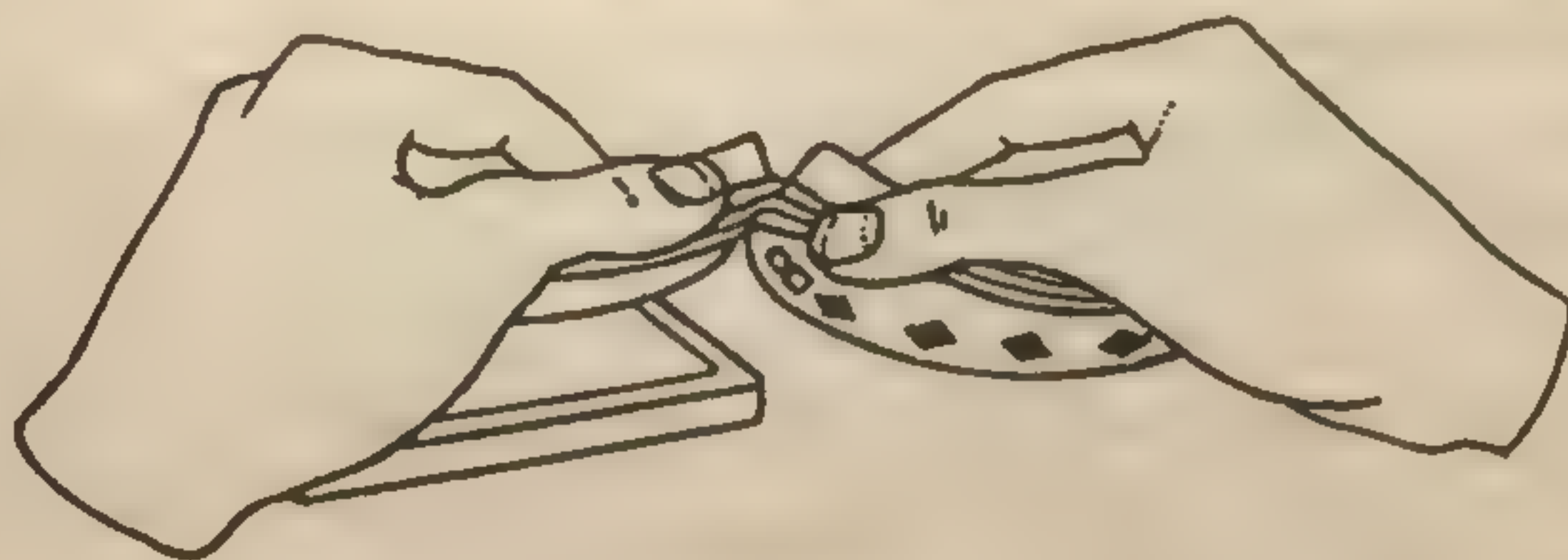
карты ТРОИ

СО

• Послед
ствия, од
из право
незамет
половин

Сохранение

Способ
док вы
• Начи
редью»
• Близ
жать
колод
цем п
сле т
ловин



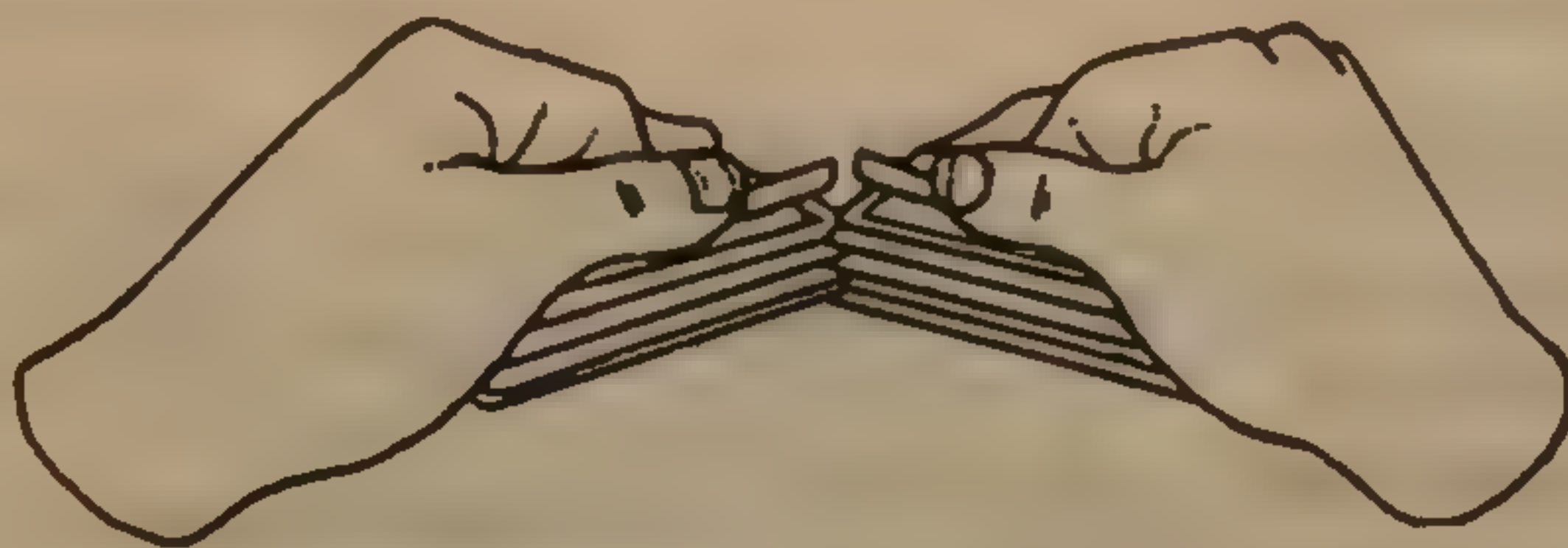
Сохранение нижних карт на прежнем месте

- Последовательно выполните описанные выше действия, однако, прежде чем отпустить первые карты из правой половинки, большим пальцем левой руки незаметно отпустите несколько нижних карт в левой половинке.

Сохранение верхних карт на прежнем месте

Способ перетасовки прежний, меняется лишь порядок высвобождения карт.

- Начните обычную перетасовку «пулеметной очередью».
- Ближе к концу попытайтесь незаметно придержать несколько верхних карт правой половинки колоды (слегка отогнув их вверх большим пальцем правой руки). Отпустите эти карты только после того, как лягут последние карты из левой половинки.



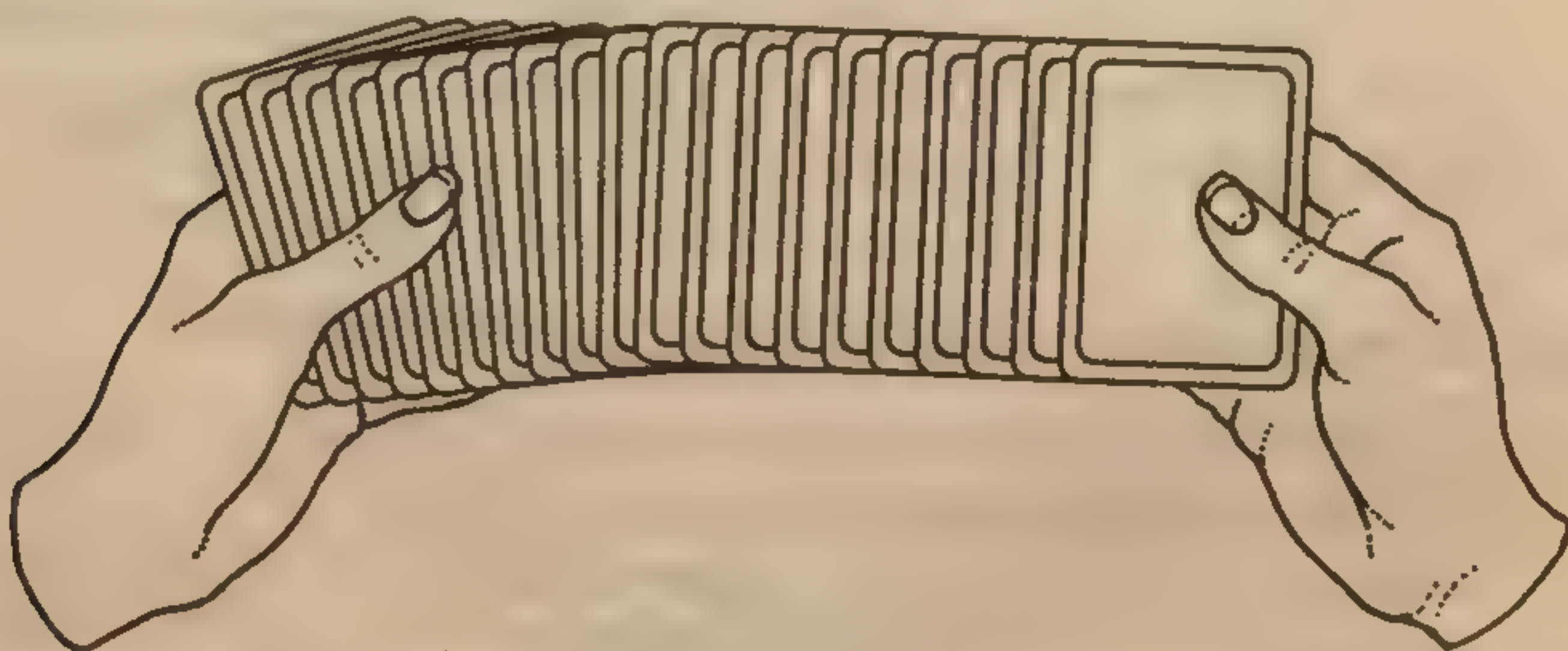
Сохранение верхних карт на прежнем месте

Веер и лента из карт

Большинство карточных фокусов построено на том, что публике предлагается выбрать ту или иную карту из колоды. Лучше всего это сделать, развернув перед зрителем колоду веером или лентой.

Веер из карт

- Возьмите карты в левую руку мастью вниз и слегка разверните их, как будто собираетесь начать одну из карточных игр.



Веер из карт

- Большим пальцем левой руки постепенно сдвигайте верхние карты в правую руку.
- Разверните карты в линию или веером, придерживая их сверху большими пальцами обеих рук.

Лента из карт

Следующим способом можно выложить карты на столе, причем на столе, покрытом скатертью, это сделать намного легче, чем на гладкой полированной поверхности.

- Возьмите аккуратно сложенную (рубашками кверху) колоду в правую руку, слегка зажав карты между большим и остальными пальцами.

КАРТОЧНЫЕ Т...



• Опустите правую руку, вая вер...
Если д...
карты.

«Цепная реакция»

Это бы...

нуть ко...

• Разло...

придер...

• Левой...

(левой)

ная ре...

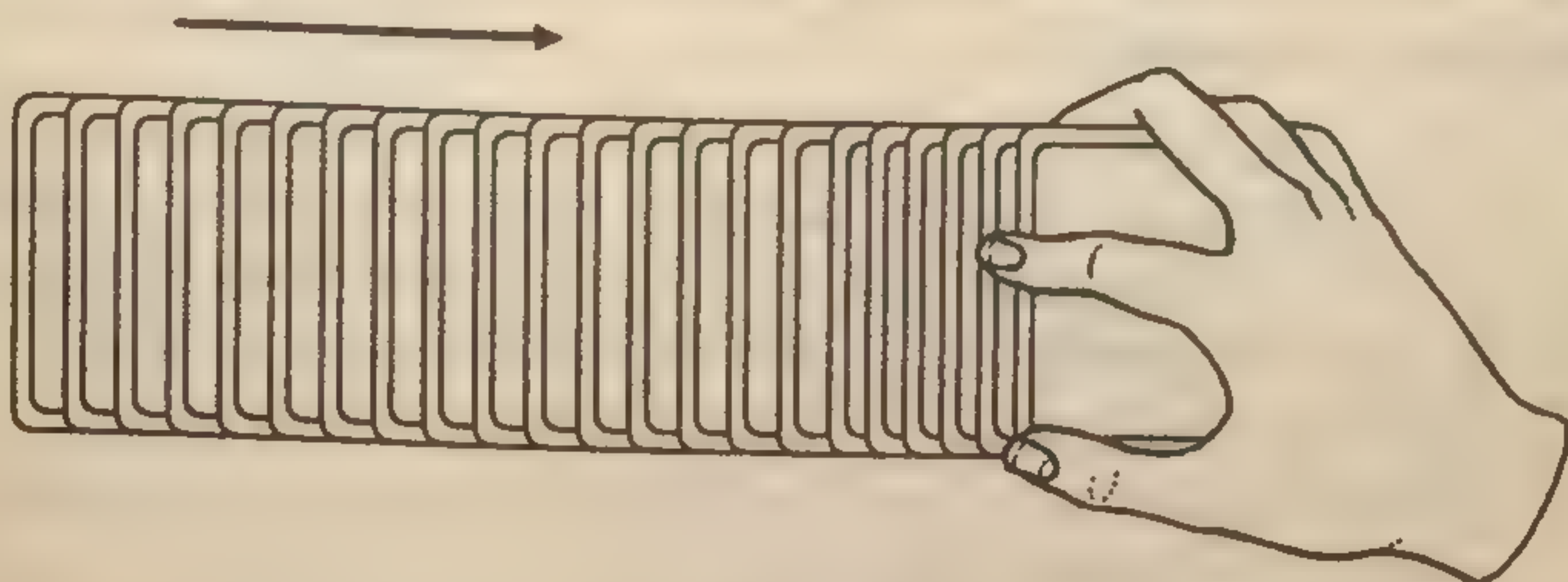
перевор...

добно в...

вой рук...

шимся к...



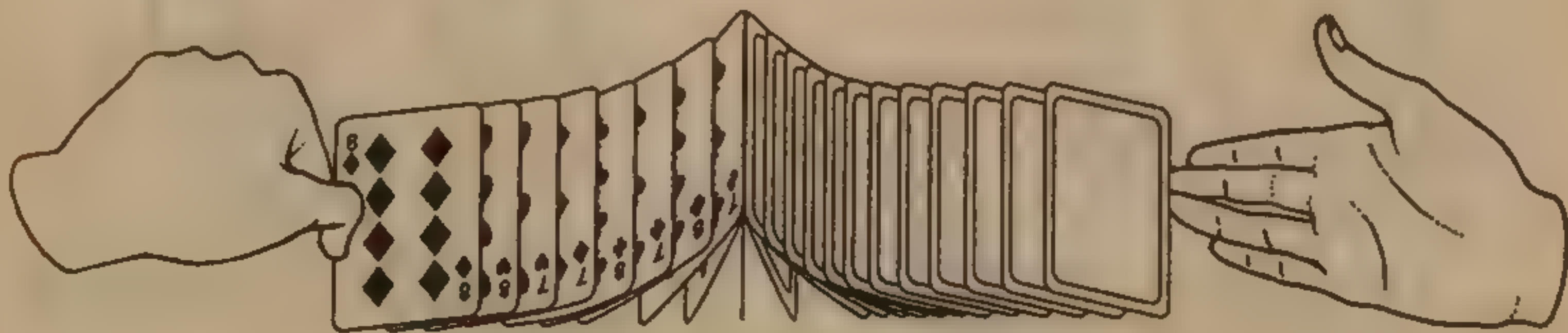
*Лента из карт*

- Опустите колоду на стол и ведите рукой слева направо, не меняя положения пальцев, но придерживая верх колоды указательным. Если движение руки будет достаточно плавным, карты лягут ровной лентой.

«Цепная реакция»

Это быстрый и изящный способ открыть и развернуть колоду.

- Разложив карты лентой (см. выше), продолжайте придерживать ее конец правой рукой.
- левой отогните вверх левый край самой нижней (левой) карты. После чего начнется своего рода «цепная реакция», которая вызовет волну: карты будут переворачиваться одна за другой слева направо (подобно выстроенным в ряд костяшкам домино). Правой рукой вы поможете открыться последним оставшимся картам.

*«Цепная реакция»*

Разбивка колоды

При разбивке колода делится на две части с последующим перекладыванием нижней части наверх. Разбивка меняет местами половинки колоды, но оставляет прежним порядок расположения карт.

Самый простой способ разбивки — на столе.

- Снимите верхнюю половину колоды (а) и положите рядом с нижней (рис. 1).
- Переложите нижнюю часть колоды (б) на верхнюю (рис. 2).

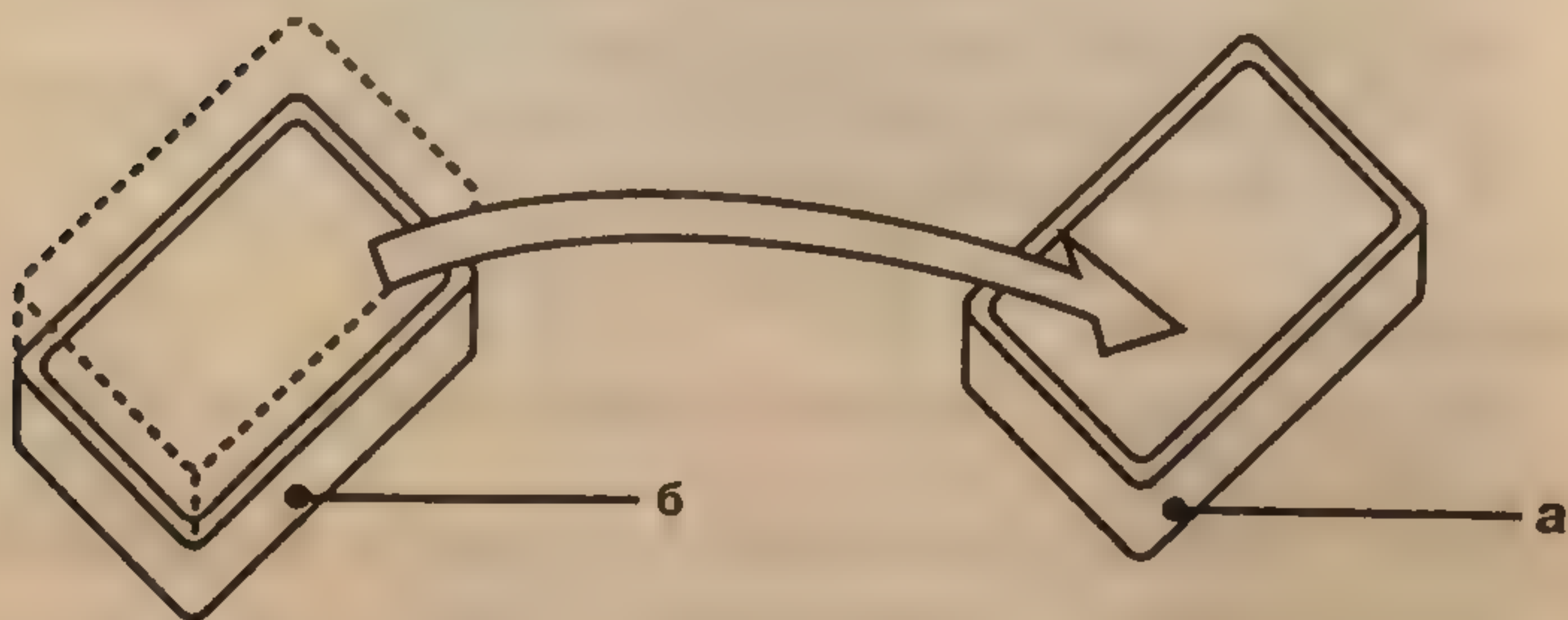


Рис. 1

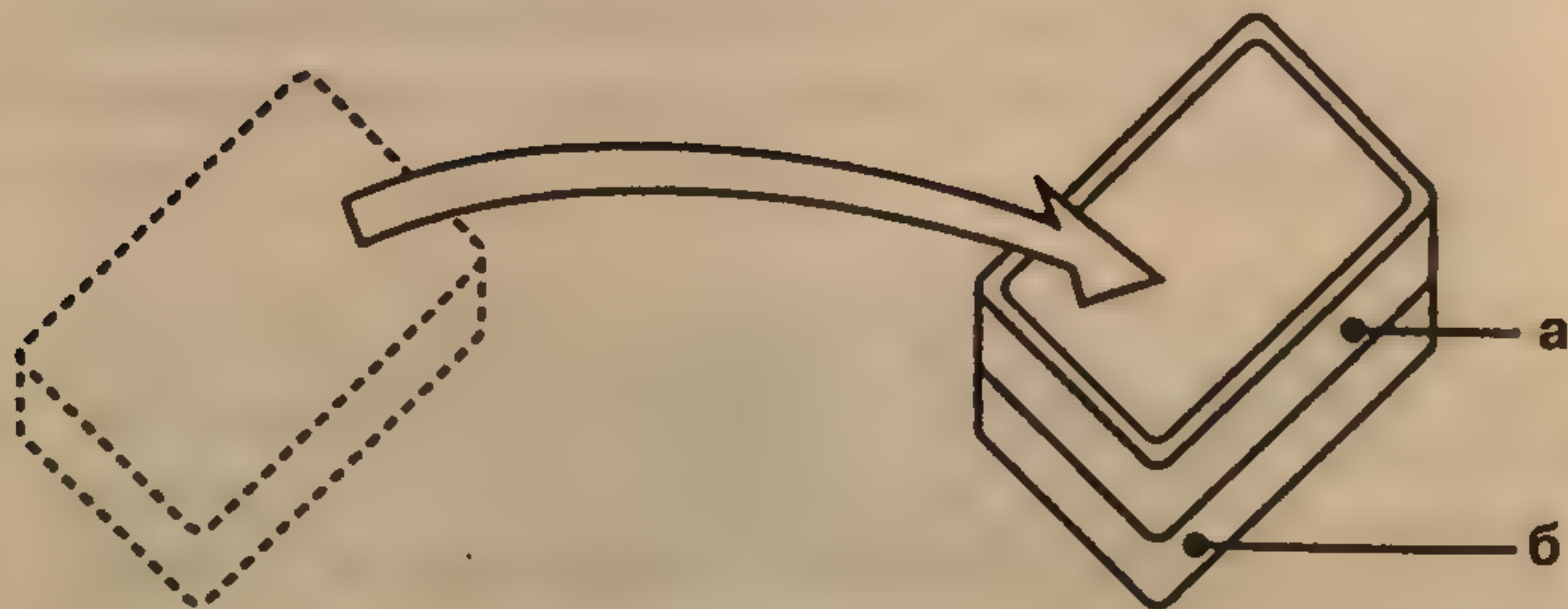


Рис. 2

Разбивка поворотом

А вот более эффектный способ разбивки.

- Возьмите колоду правой рукой, придерживая карты указательным и большим пальцами так, как показано на рис. 1: указательным пальцем за левый верхний угол, а большим — за левый нижний.

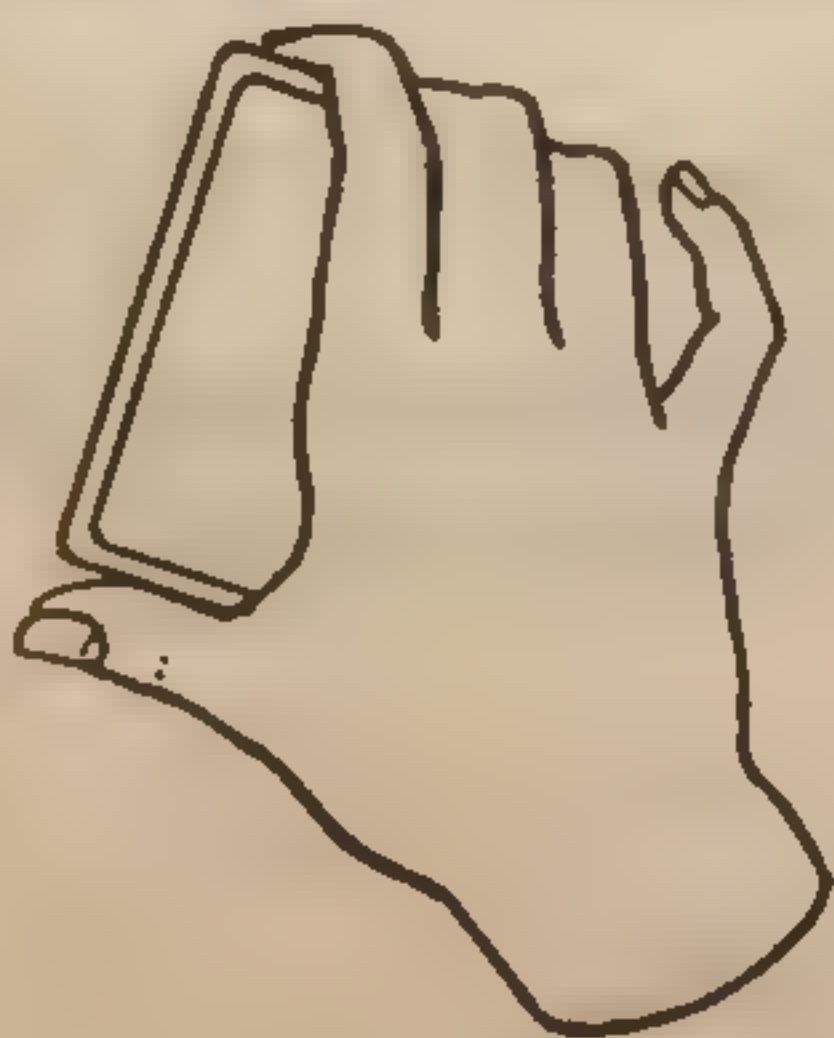


Рис. 1



Рис. 2

- С помощью указательного пальца разделите колоду надвое и слегка отведите одну половину в сторону (рис. 2).
- Возьмите верхнюю половину колоды левой рукой (рис. 3), а правой переложите нижнюю половину наверх (рис. 4). Все, разбивка закончена.



Рис. 3

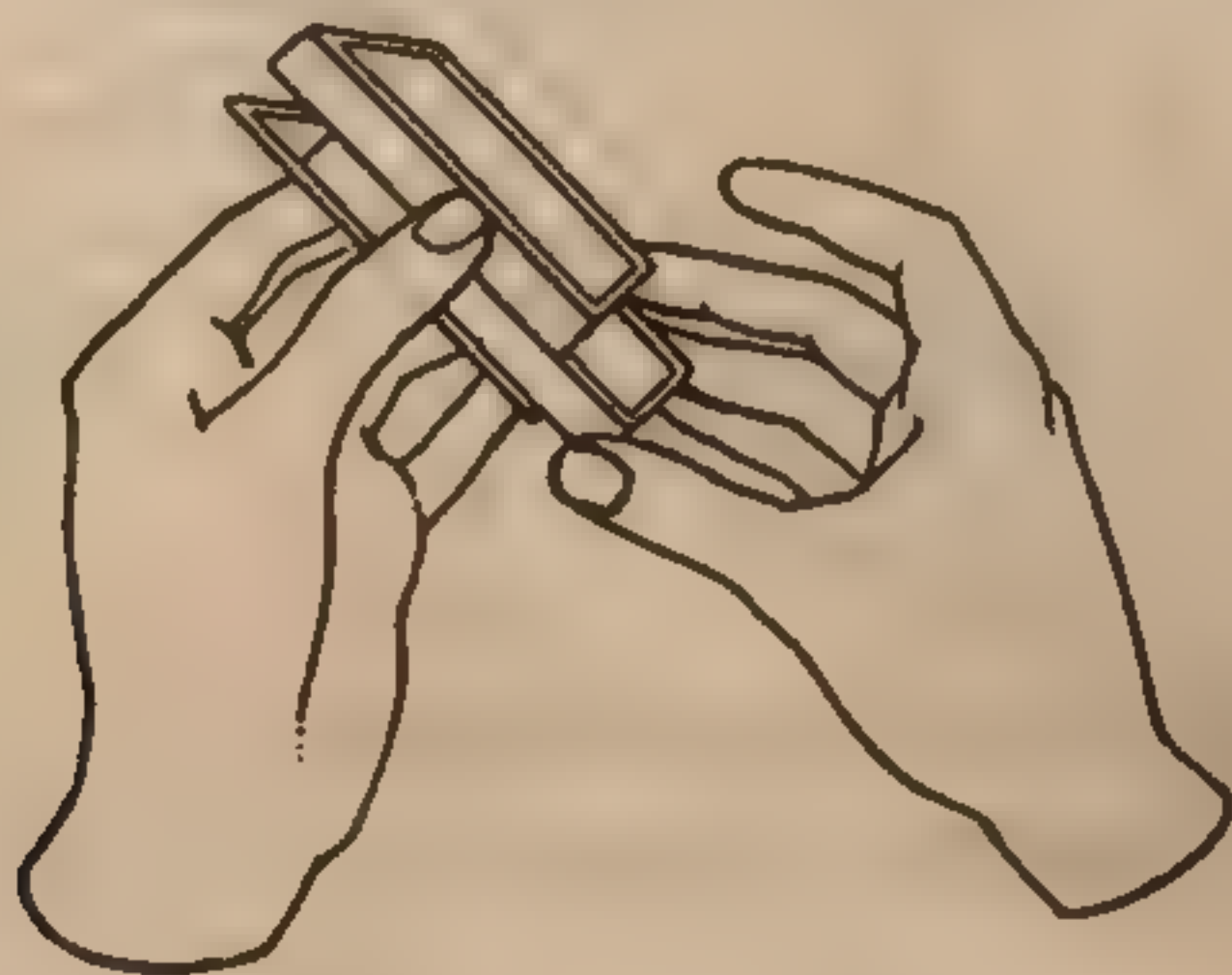


Рис. 4

Ложная разбивка

Отличается тем, что нижняя карта остается на прежнем месте, хотя зрителям кажется, будто колода разбита обычным образом.

- Возьмите колоду так же, как и в предыдущем случае (зажав ее между большим и остальными пальцами), только теперь — левой рукой, слегка повернув ее ладонью кверху.
- А теперь правой рукой выньте нижнюю половину колоды и переложите наверх.
- При этом мягко придерживайте нижнюю карту, не дав ей «уйти» наверх вместе с остальными.



Ложная разбивка

- Во время описанных действий старательно прикрывайте колоду руками, не позволяя зрителям догадаться, что происходит.

Скольжение

Благодаря этому способу заранее выбранная карта остается нижней в колоде и ее в любой момент можно вытащить.

- Переложите выбранную карту в самый низ колоды с помощью ложной перетасовки или другого приема.
- Держите колоду в левой руке рубашками книзу так же, как при разбивке поворотом.

- С помощью мизинца сдвиньте (на 1—2 см) нижнюю карту «поглубже» в ладонь. Теперь, когда вы правой рукой будете выхватывать нижнюю половину колоды, выбранная карта все равно останется у вас на ладони — и снова нижней в колоде.

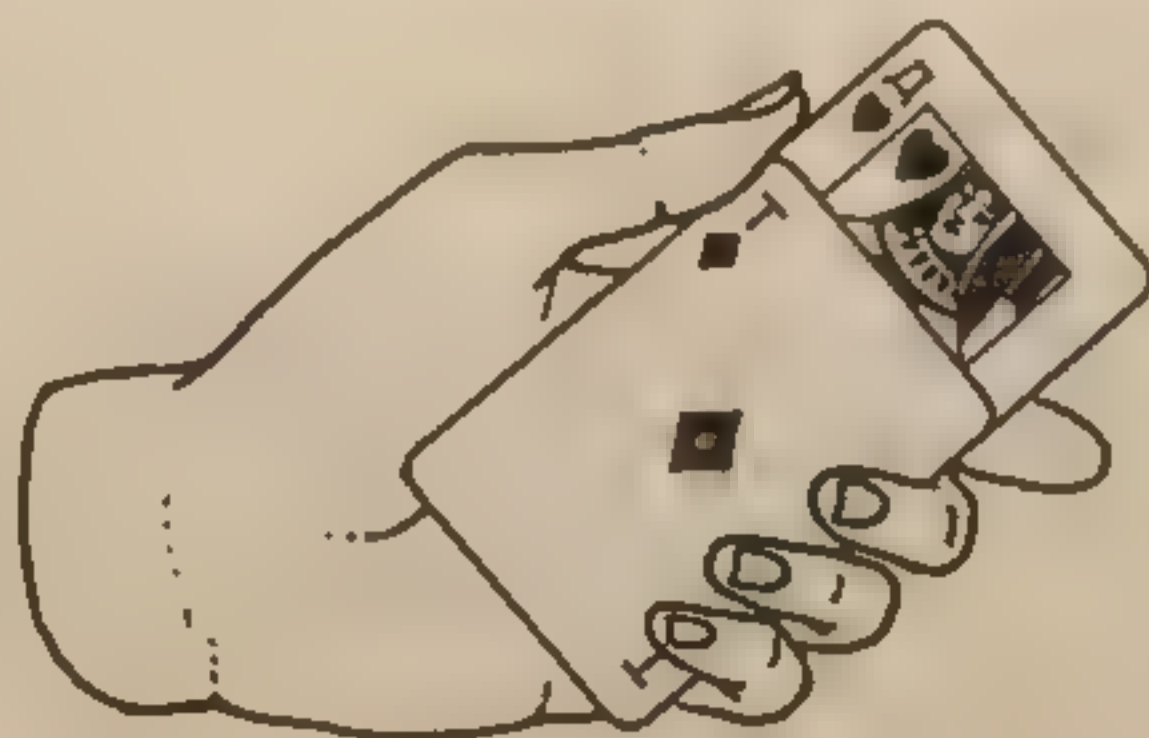


Рис. 1

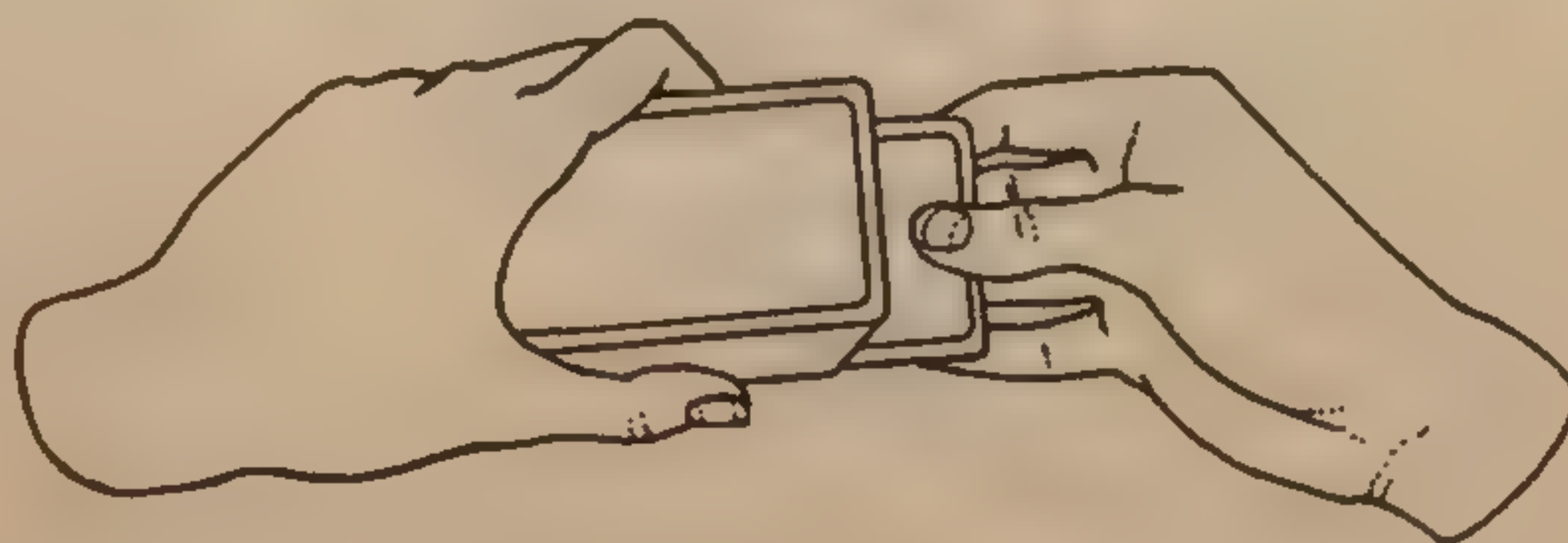


Рис. 2

- Когда вам потребуется ее открыть, просто сдвиньте ее мизинцем немного вперед (рис. 1), а затем вытащите правой рукой, как если бы вы не знали, что за карта лежит внизу (рис. 2).

Подглядывание

Существует два надежных способа подглядеть, какая карта лежит нижней в колоде.

- Первый способ. Возьмите колоду в правую руку и поставьте ее на ребро (придерживая рукой) так, чтобы масти смотрели влево (рис. 1). Достаточно мимолетного взгляда, чтобы запомнить нижнюю карту.



Рис. 1

- Вторым способ. Возьмите колоду правой рукой так, как показано на рис. 2 (большой палец внизу, остальные накрывают колоду сверху). Опуская колоду правой рукой в левую, лишь едва заметно поверните ее — этого будет достаточно, чтобы запомнить нижнюю карту.

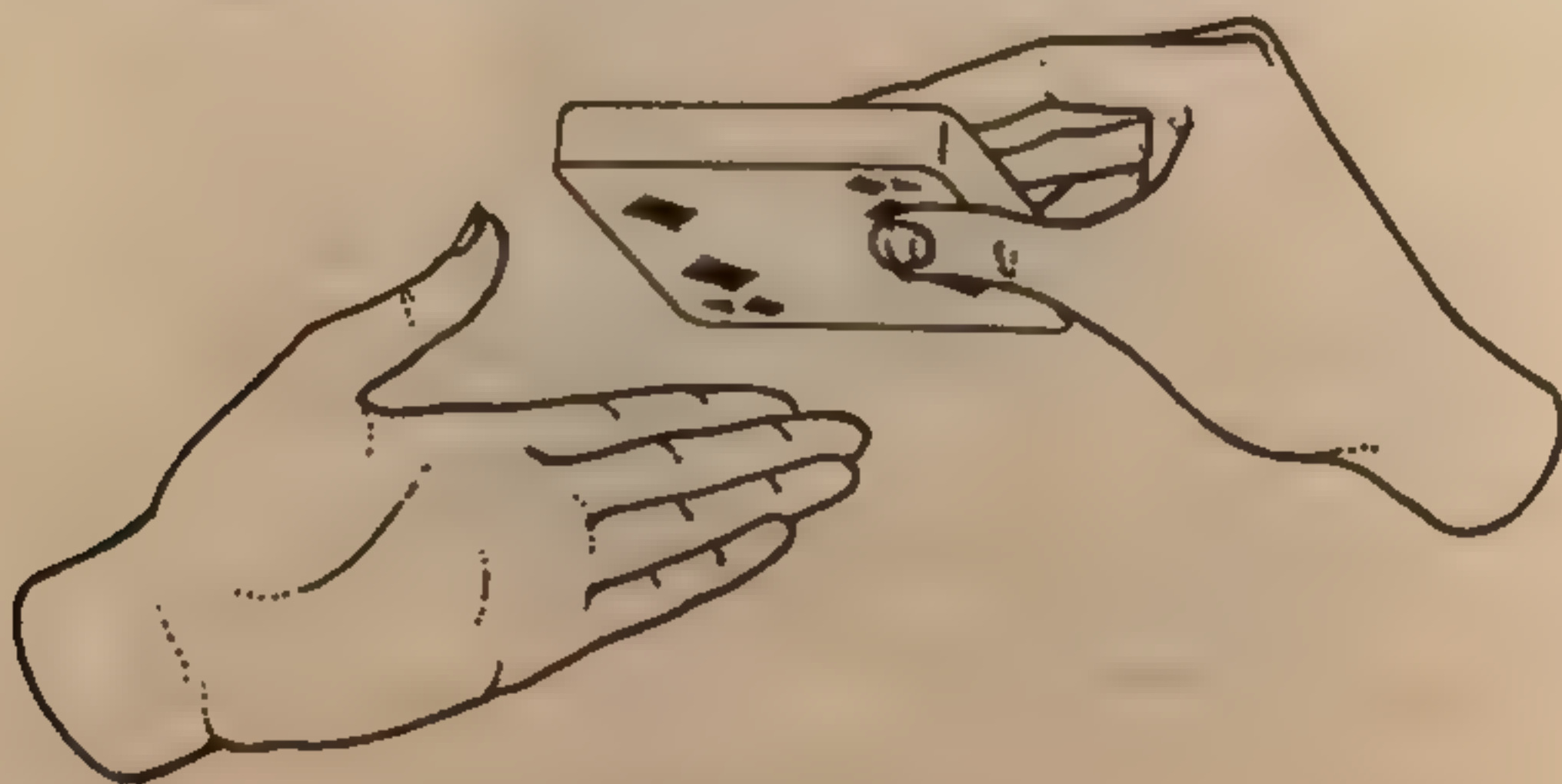


Рис. 2

Оба приема особенно хорошо срабатывают, если вы берете колоду из рук зрителя после того, как он перетасовал ее.

Двойной подъем

Вы берете две верхние карты из колоды, хотя зрителям кажется, будто вы взяли лишь одну. Чтобы обвести публику вокруг пальца, прием этот нужно выполнять чисто, уверенно, быстро.

- Переговариваясь со зрителями и всячески отвлекая их внимание от своих действий, возьмите правой рукой колоду, как при разбивке поворотом.

- Указательным пальцем надавите сверху на колоду и подушечкой большого пальца слегка отогните края двух верхних карт.
- Осторожно сдвиньте эти две карты немного вправо и, придерживая большим пальцем, оставьте в этом положении (рис. 1).
- Позже, когда вы пообещаете зрителям показать верхнюю карту в колоде, вам уже не составит труда снять сверху вместо одной карты — две. Для этого просто немного изогните, как уже делали прежде, и снимите их с колоды (рис. 2).

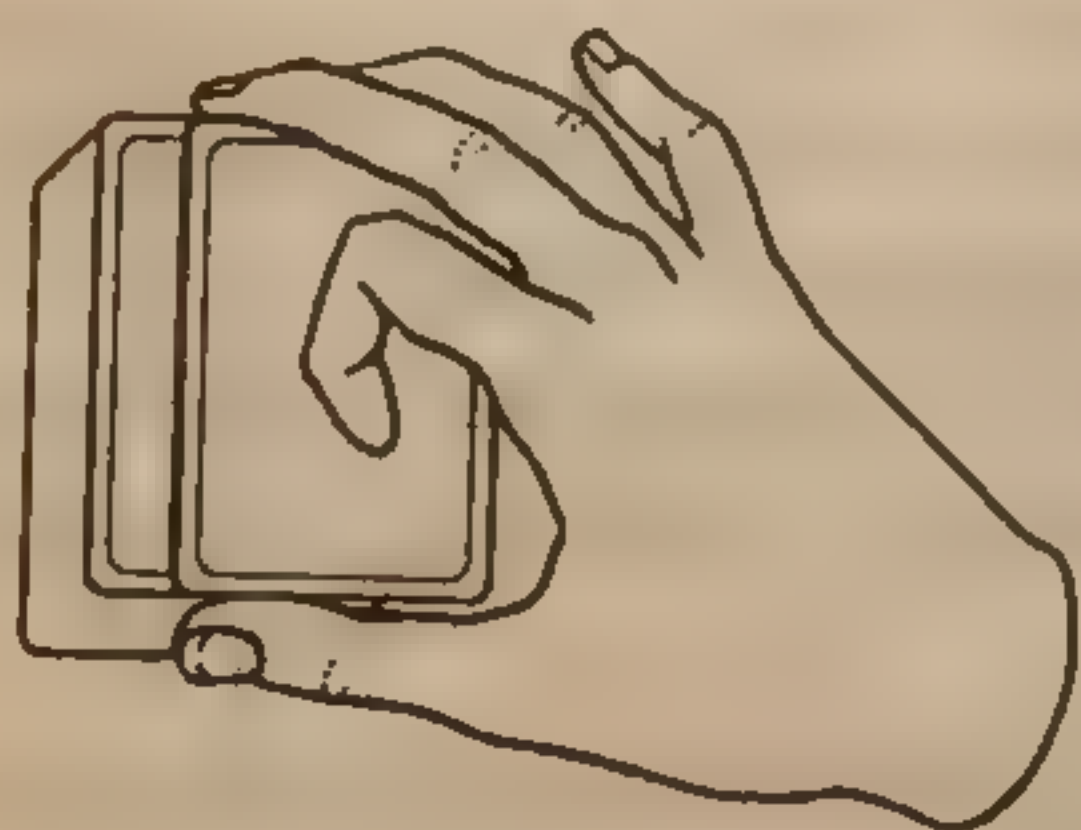


Рис. 1

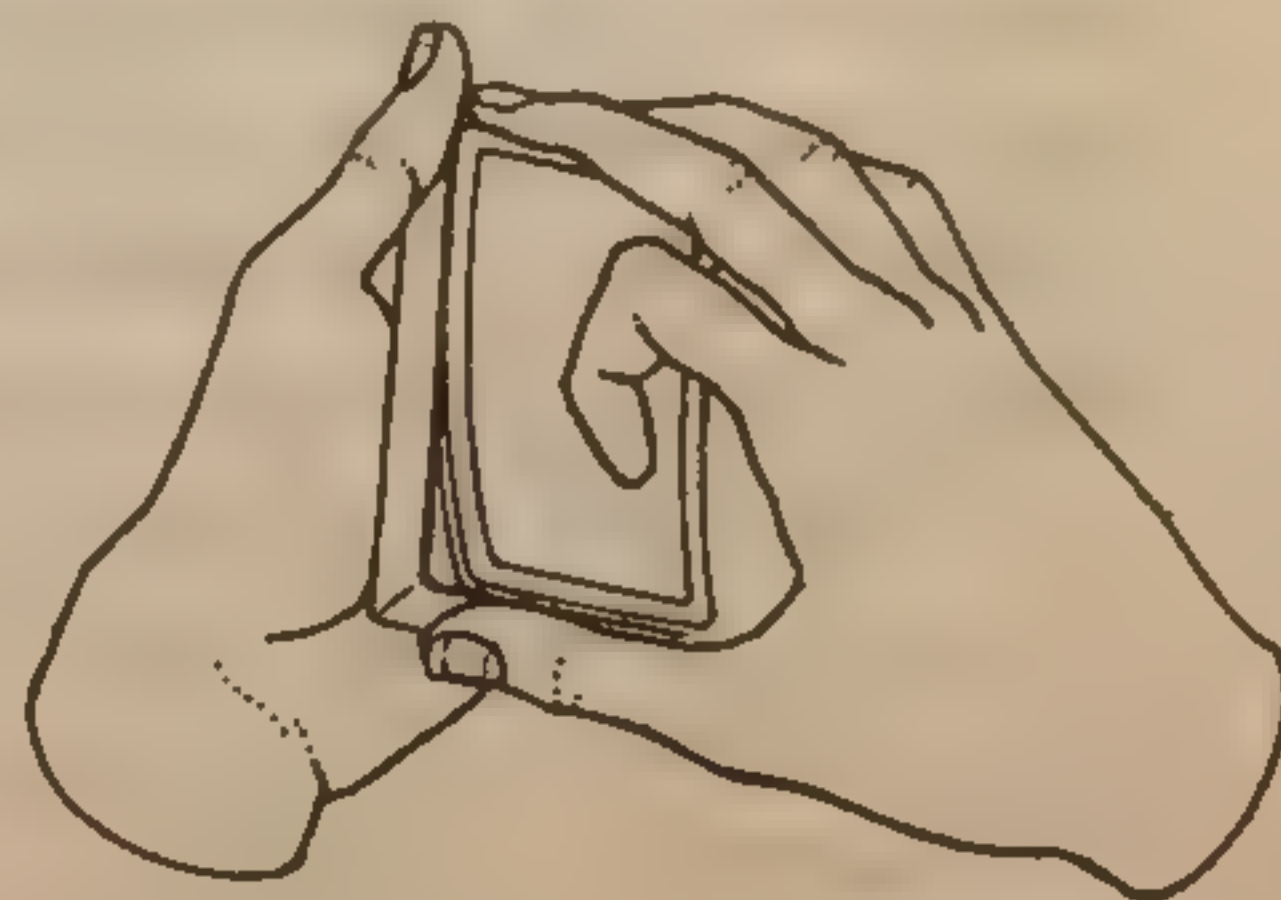


Рис. 2

- После этого покажите «нижнюю карту» зрителям (рис. 3).

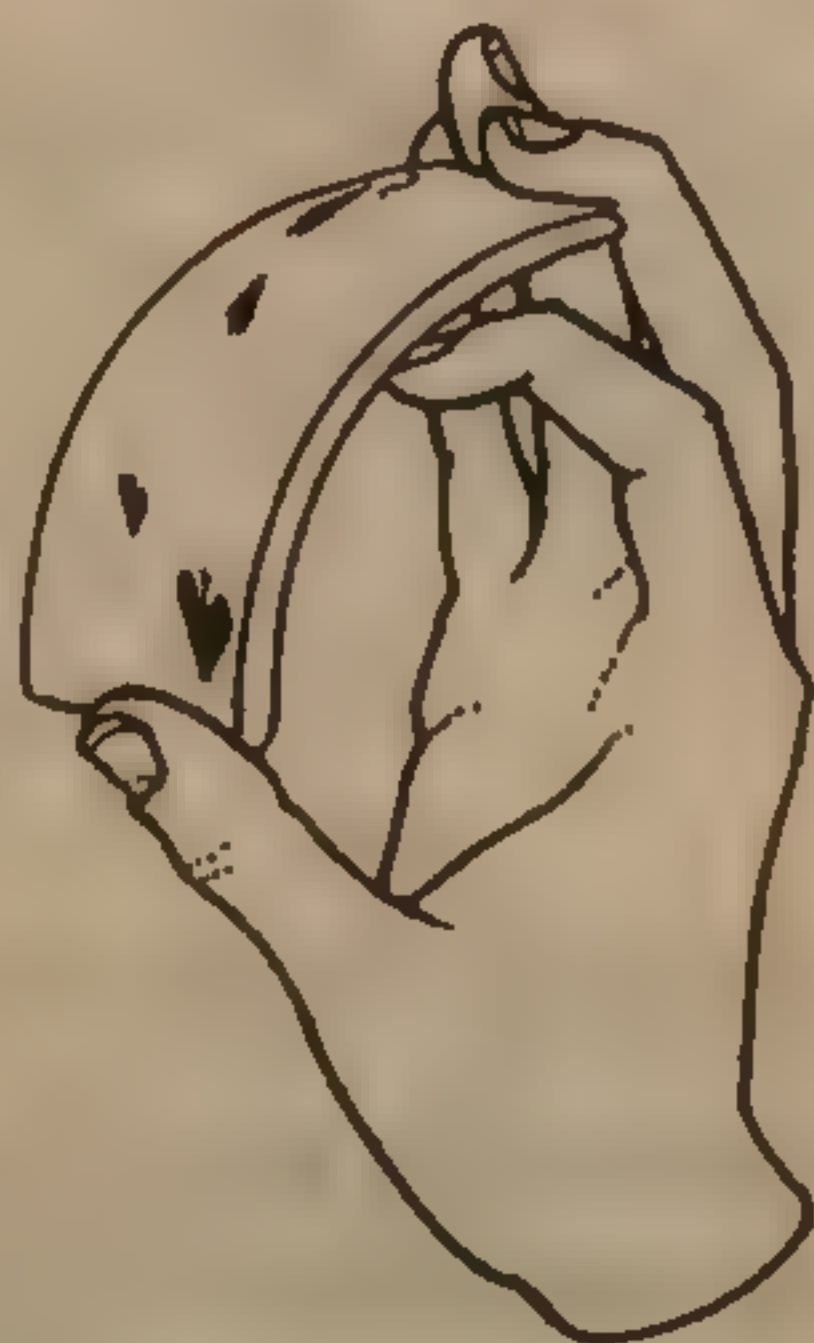


Рис. 3

- В следующий раз, действительно показывая зрителям одну верхнюю карту, постарайтесь четко и в той же последовательности повторить движения, которые вы совершали, демонстрируя две сложенные карты. Зрителям будет казаться, что в обоих случаях вы делали одно и то же, а именно показывали им верхнюю карту.

Ненавязчивое принуждение

Успех некоторых трюков зависит от того, сумеете ли вы «заставить» зрителя вынуть из колоды нужную вам карту, например верхнюю.

- Встаньте правым боком к зрителям, держа карты в левой руке. Карта, которую вы хотели бы открыть зрителям, должна лежать верхней в колоде.
- Медленно проводите большим пальцем по ребру колоды, предварительно попросив зрителя сказать вам, когда остановиться.
- Услышав команду «стоп», разбейте колоду на том месте, где оказался большой палец вашей левой руки, а правой отведите верхнюю половину (рис. 1).

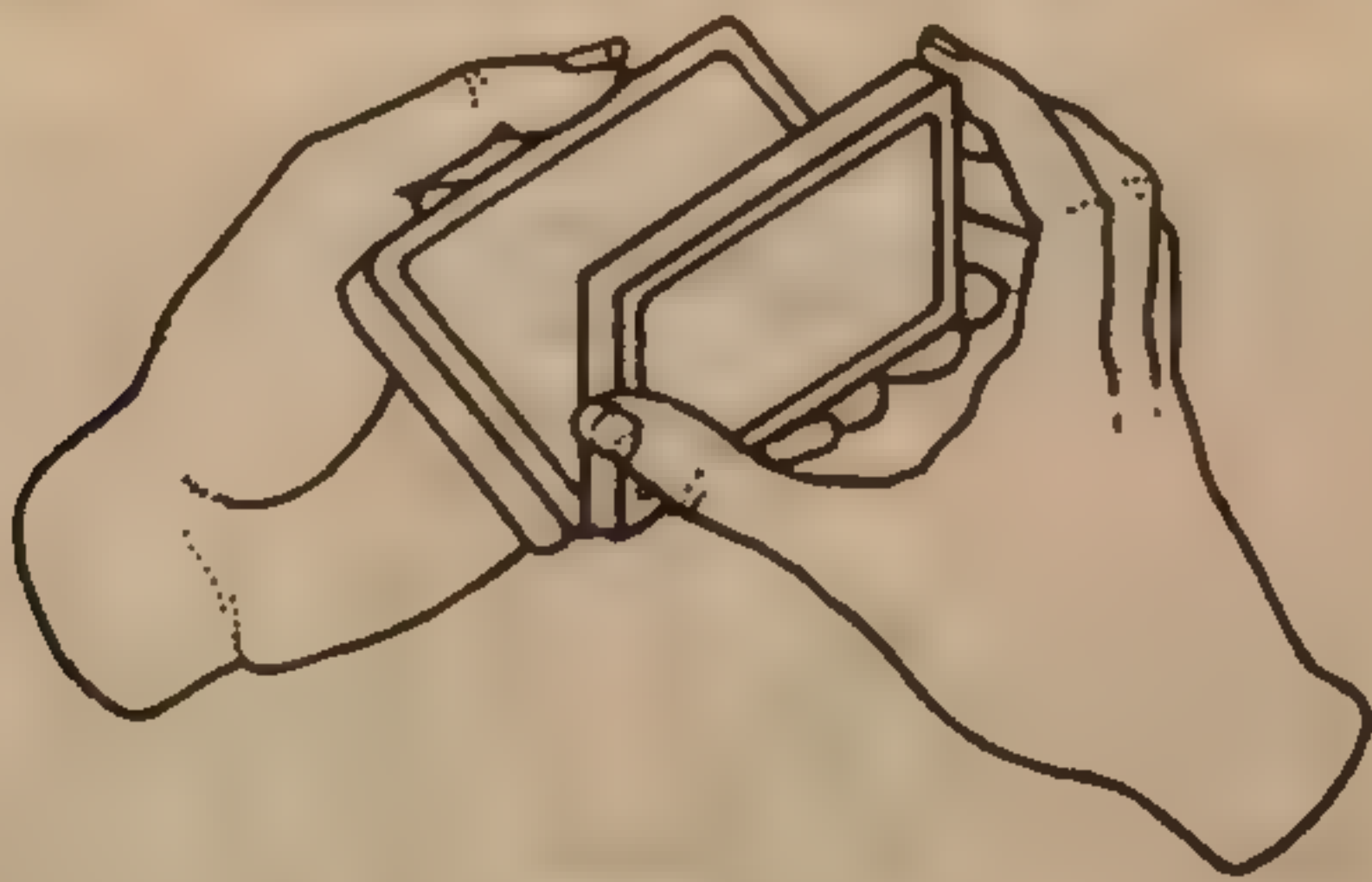


Рис. 1

- Попросите зрителя выбрать любую карту. Говоря это, незаметно придержите пальцами левой руки нижний край верхней карты (находящейся в правой

КАРТОЧНИ
ча
ж
л
ру
в л
точ
ки
и с

• Теп
и поп
том ч
мнени
та из
«нав

Работа с ка

Пальм
вольт,
чинаю

части колоды — рис. 1), а затем одним резким движением правой руки отсоедините верхнюю часть колоды. Верхняя карта, захваченная пальцами левой руки, сама упадет на половину колоды, оставшуюся в левой ладони (рис. 2). Если проделать все это достаточно чисто и быстро, то движение вашей правой руки одновременно и введет в заблуждение зрителей, и скроет ваши тайные пассы левой.

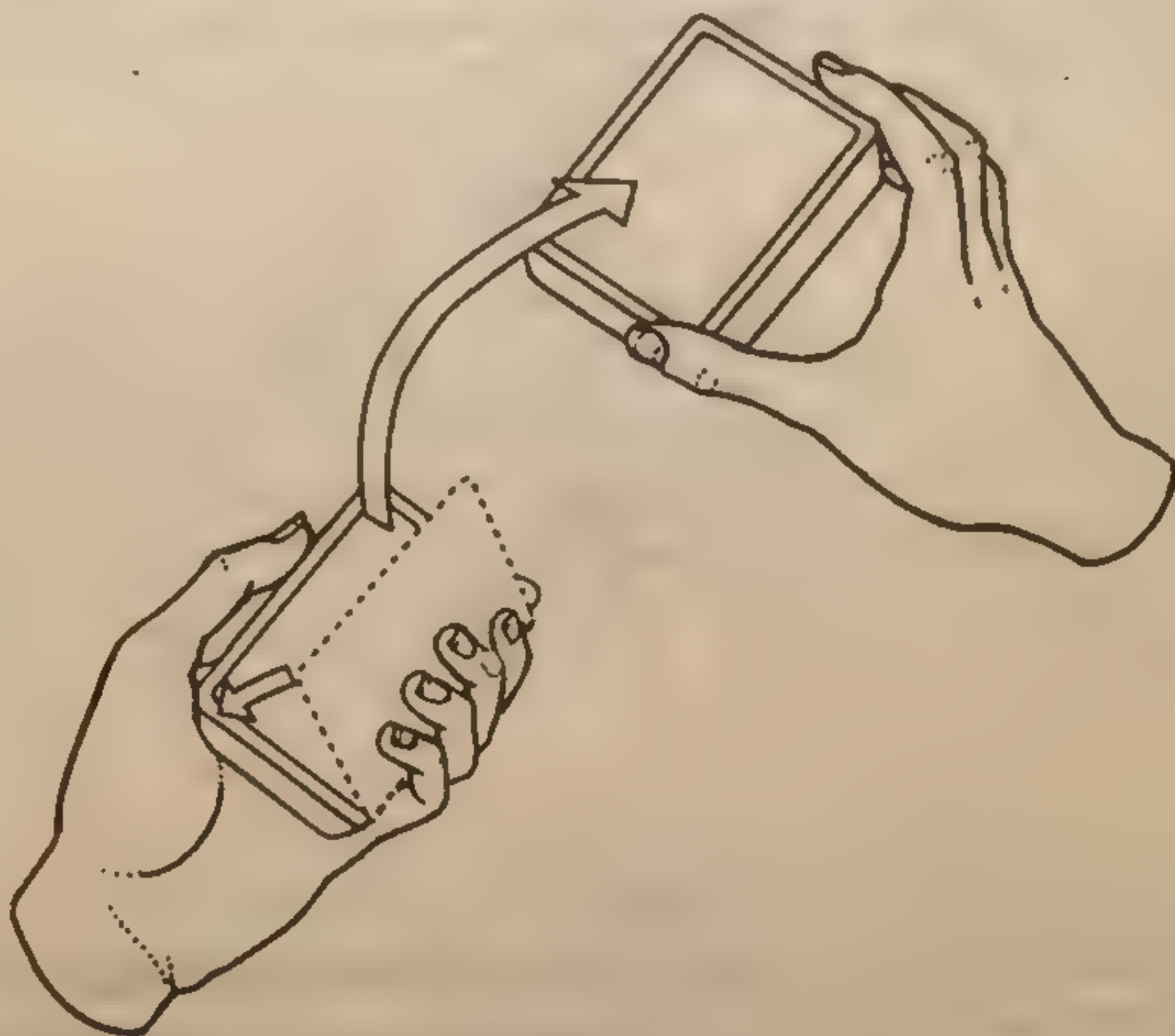


Рис. 2

- Теперь протяните зрителю нижнюю часть колоды и попросите его открыть верхнюю карту. У всех, в том числе и у того, кто участвует в фокусе, нет сомнений, что карта эта — случайная (поскольку взята из середины колоды); на самом же деле вы ее ему «навязали».

Работа с картами на ладони (пальмирование)

Пальмирование (от англ. palm — ладонь), или вольт, — это «исчезновение» карты в ладони. Для начинающего фокусника этот прием достаточно сло-

жен, однако он производит на публику такое яркое впечатление, что стоит затраченных на него усилий. Ниже описан один из вариантов приема.

- Возьмите колоду в левую руку и убедитесь, что выбранная вами заранее карта находится сверху. Постарайтесь отвлечь внимание публики — например, с помощью пространственных объяснений, — а сами в это время большим пальцем левой руки незаметно сдвиньте верхнюю карту вправо (рис. 1).

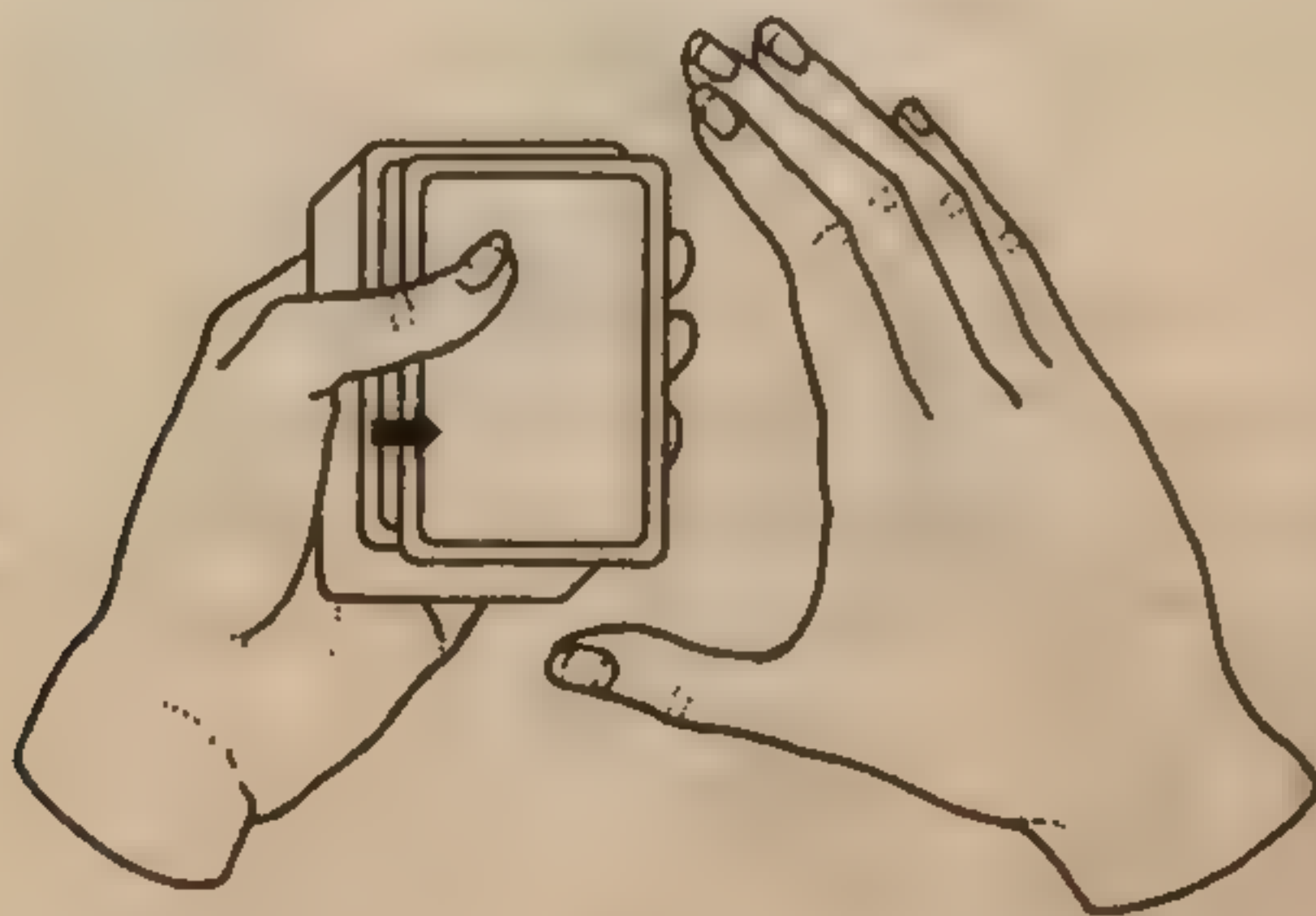


Рис. 1

- Средним пальцем левой руки подтолкните эту карту в правую ладонь. Если держать правую руку расслабленной, то вам не составит труда подхватить карту так, что это движение никто не заметит (рис. 2).



Рис. 2 (вид снизу)

- Теперь вы можете снова взять всю колоду в левую руку (как будто планы ваши резко изменились). Правая рука (со спрятанной в ней картой) должна совершенно свободно и естественно опуститься.

- Спустя какое-то время вы можете неожиданно извлекать карту на свет — например, вынуть ее из-за уха одного из зрителей.

Поупражняйтесь перед зеркалом, пока не убедитесь, что ваша рука действует абсолютно естественно и из-за ладони нельзя разглядеть кончика карты.

Подмена колод

Научившись тайно подменять одну колоду на другую, специально подготовленную, можно выполнять весьма впечатляющие трюки. При этом зритель будет пребывать в уверенности, что чудесные превращения происходят с той колодой, которую вы ему показали.

Реквизит

Вам понадобятся две одинаковые колоды карт, а также резинка или эластичная лента. Выполнять трюк нужно в пиджаке с глубокими боковыми карманами.

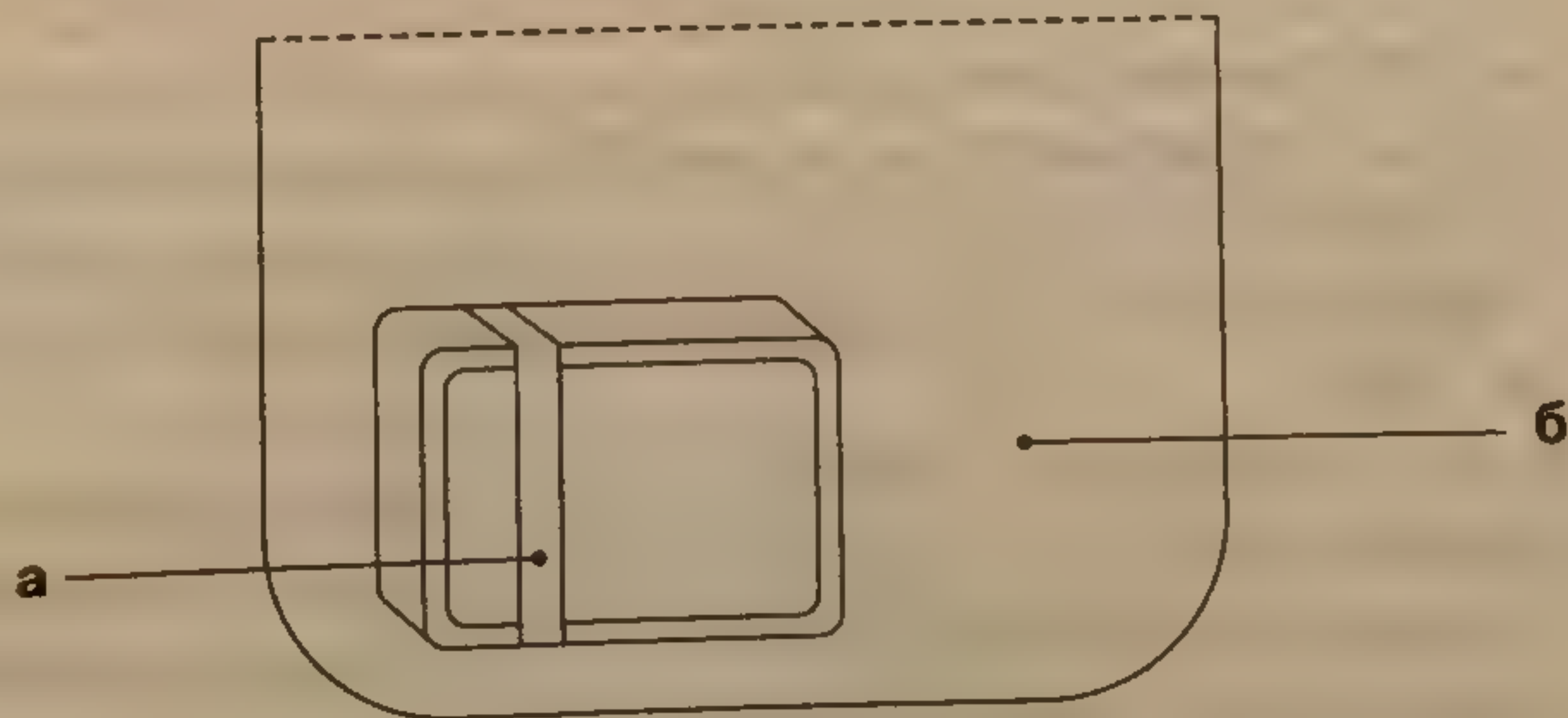


Рис. 1

- Наденьте резинку на один конец (а) заранее подготовленной колоды так, чтобы не рассыпались карты (рис. 1).
- Уберите колоду в карман пиджака (б).
- Используйте вторую — «неподготовленную» — колоду для одного из трюков, описанных в этой книге.
- Закончив трюк, попросите зрителя тщательно перетасовать колоду.
- Положите эту вторую (перемешанную) колоду в карман рядом с первой (рис. 2), сделав вид, что намерены показать новый фокус.

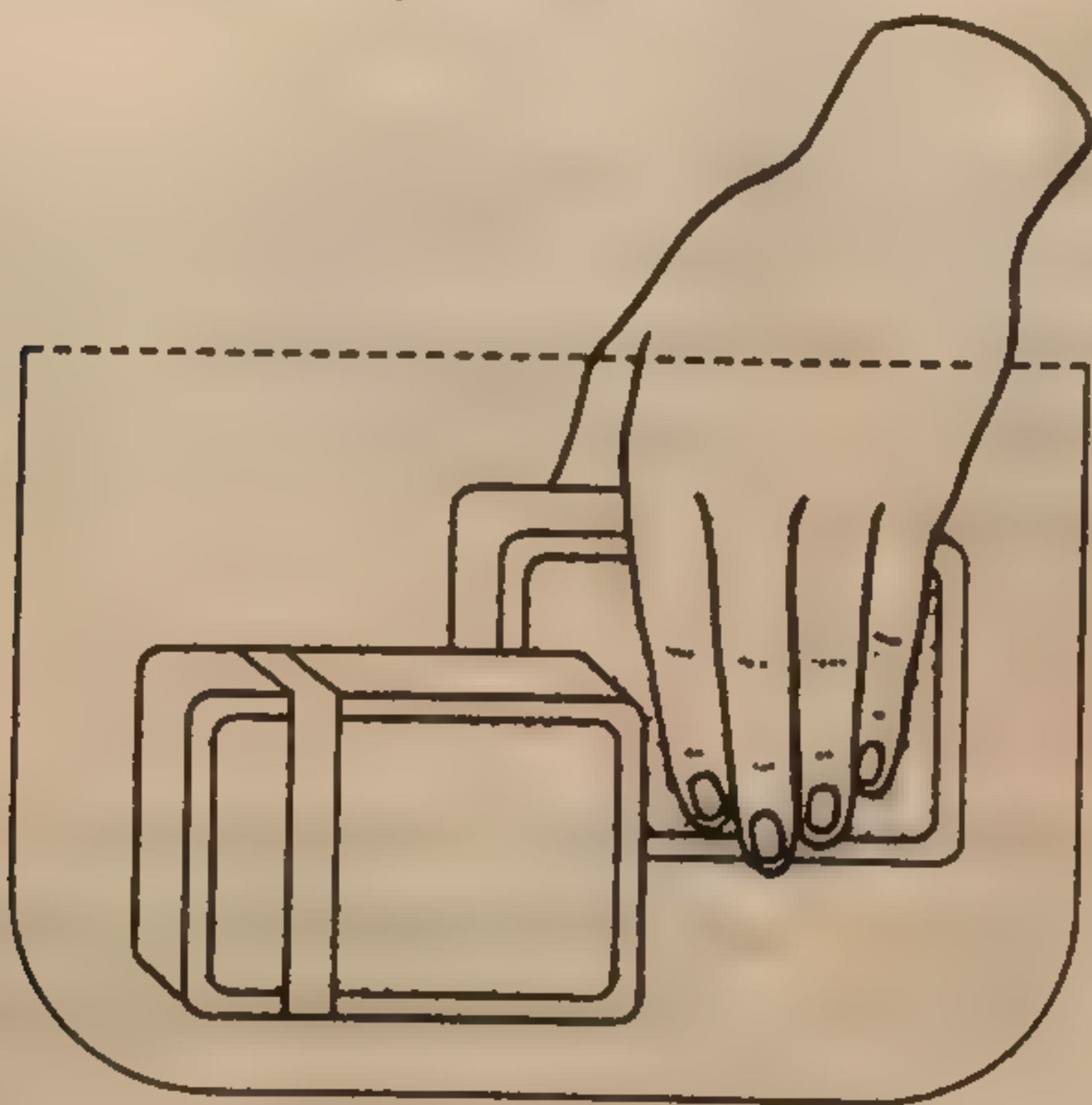


Рис. 2

- Осторожно нащупайте первую пачку и большим пальцем снимите резинку. После чего изобразите небольшую сценку: якобы вам пришла в голову внезапная мысль показать еще один фокус с той же колодой!
- Снова извлеките колоду из кармана, однако теперь уже другую — заранее подготовленную. Если проделать все очень быстро, у публики не возникнет сомнений, что следующий фокус вы будете выполнять с перетасованной колодой.

ПОДГОТОВКА

Знать, в чем состоит суть фокуса, и уметь его выполнять еще далеко не все, что нужно для достижения успеха. Вам предстоит научиться развлекать, убеждать зрителей в том, что на их глазах разворачивается действие таинственное и волнующее. Все это требует практики, и солидной.

Ниже даны советы — ЧТО НУЖНО (ДЕЛАТЬ) и ЧЕГО НЕ НУЖНО (ДЕЛАТЬ) при подготовке к фокусам.

ЧТО НУЖНО (ДЕЛАТЬ)

- Не разучивайте сразу больше одного трюка.
- Постарайтесь достичь в его исполнении совершенства, убедитесь в том, что справитесь с ним на публике.
- Лучше идеально освоить всего несколько трюков, чем великое множество — и «на троечку».
- Попробуйте поставить себя на место зрителей. Заинтересует ли их ваш фокус? Смогут ли они увидеть то, что вы как раз попытаетесь от них скрыть? Каким образом в нужный для вас момент отвлечь их внимание? Каким наиболее эффектным приемом завершить демонстрацию фокуса?
- Оттачивайте технику исполнения до тех пор, пока полностью не останетесь довольны собой. Это означает, что окончательная «версия» вашего фокуса может слегка отличаться от той, что описана в книге, и вы фактически создали собственный номер.
- Измените положение пальцев, если чувствуете, что то или иное движение вам выполнять неудобно.
- Особое внимание обратите на те элементы или этапы представления, которые даются вам с трудом. Попробуйте обойтись без них или отвлечите внимание зрителей.
- Упражняйтесь часто, но не слишком долго. На свежую голову вы скорее справитесь с возникшими затруднениями.

- Упражняйтесь перед зеркалом. Это поможет довести до блеска ваше выступление и позволит взглянуть на трюк глазами зрителей. Кроме того, упражнения перед зеркалом вырабатывают еще один полезный навык — смотреть не на руки, а на публику.
- Для начала покажите новый фокус членам семьи и близким друзьям и выслушайте их замечания.
- Мастерите реквизит сами или покупайте в специальных магазинах. Пользоваться можно только тем реквизитом, который имеет привлекательный внешний вид, надежен и рассчитан на долгий срок.
- И с самого начала запомните главное: вы — настоящий художник, артист, а потому должны сделать свое выступление как можно более живым и интересным.

ЧЕГО НЕ НУЖНО (ДЕЛАТЬ)

- Не показывайте фокуса, пока не убедитесь, что выполняете его в совершенстве.
- Никому не рассказывайте о секретах того или иного трюка.

У профессиональных фокусников есть поговорка: «Упражняйтесь. Снова упражняйтесь. Упражняйтесь до тех пор, пока не достигнете совершенства. А затем — поупражняйтесь еще».

ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Показ карточных фокусов — неважно, одного или целой серии, — это не просто исполнение отдельных номеров. Вам необходимо организовать именно представление — цельное и продуманное с начала до конца. Составьте его сценарий так, чтобы трюки естественно следовали один за другим, без досадных срывов и недопустимых пауз.

СЦЕНАРИЙ

- Ваше выступление должно длиться 10—15 минут, за которые надо выполнить от шести до восьми трюков.
- Начните выступление с быстрых и легких трюков, которые помогут вам снять собственное напряжение и позволят зрителям познакомиться с вами. Для этой цели подходят простейшие математические фокусы или фокусы с «ключевыми» (см. ниже) картами.
- После этого можно перейти к более сложным и интересным номерам, где необходима особая «ловкость рук» или специальный реквизит.
- Закончить же представление лучше внешне эффектными трюками. Такими, например, как «Карты-путешественницы» (см. с. 138), «Сказочные тузы» (см. с. 144) или «Финальный трюк» (см. с. 251).

А теперь — очередные советы ЧТО НУЖНО (ДЕЛАТЬ) и ЧЕГО НЕ НУЖНО (ДЕЛАТЬ), но на сей раз — в процессе выступления.

ЧТО НУЖНО (ДЕЛАТЬ)

- Выберите те номера, которые, по вашему мнению, смогут особенно заинтересовать аудиторию.
- Почитайте книги о знаменитых фокусниках и во время собственного выступления старайтесь быть похожими на них, а также использовать интересные находки и приемы этих мастеров.
- Продумайте свое выступление до мельчайших деталей.
- Решите, в каком порядке выполнять трюки и как добиться того, чтобы один плавно следовал за другим.
- Составьте свое представление из номеров, которые будут отличаться друг от друга по количеству участников, способу открывания карты или по использованному реквизиту.

- Продумайте каждую фразу, с которой будете обращаться к зрителям во время представления.
- Меняйте темп выступления, чередуя быстрые трюки с медленными.
- Постоянно помните о своих сильных и слабых местах. Старайтесь так организовать представление, чтобы показать себя с лучшей стороны.
- Перед началом выступления убедитесь, что ваши руки, одежда, словом, внешний вид — в полном порядке, а весь необходимый реквизит разложен по своим местам.
- Будьте готовы к тому, что перед выходом на сцену станете немного волноваться. Этого не могут избежать даже профессионалы.
- Постоянно упражняйтесь и обращайтесь внимание на каждую деталь. Это вызовет большее доверие к вашему выступлению со стороны публики, вселит в вас уверенность и предотвратит «сценическую лихорадку» — нервную дрожь во время представления.
- Перед самым выходом на сцену сделайте несколько глубоких вдохов. Это успокоит нервы и позволит сосредоточиться на предстоящем выступлении.
- Начните представление с трюка, который вам особенно удастся.
- Обращаясь к аудитории, говорите медленно и отчетливо.
- Рассказывайте разные истории, байки, даже анекдоты — в конце концов, это представление, шоу! — но постарайтесь, чтобы все выглядело как можно более естественно. Будьте самим собой. Ищите собственный стиль.
- Будьте готовы во время представления немного изменить программу, если что-то пойдет не так, как задумано.
- Постарайтесь и взглядом, и движением рук направить внимание публики именно туда, куда вам нужно.
- Начните пространные объяснения или рассказывайте что-нибудь забавное, лишь бы ввести аудиторию в заблуждение относительно того, что происходит на самом деле.

КАРТОЧНЫЕ ТРЮКИ

- Делай
- зрите
- ные по
- Привл
- помо
- время
- Попро
- то еще
- если о
- можно
- домо н
- Постар
- улыбай
- достав
- Не буд
- трюков
- короче
- Говори
- лике ну
- ного, «
- торго в
- Поста
- ство.
- Застав
- речью,
- ный фо
- Постар
- ление п

ЧЕГО НЕ НУЖНО

- Не вып
- ступлен
- Не повт
- Не вклю
- типа «во

2—2506

- Делайте вид, что совершенно открыто демонстрируете зрителям реквизит, — так, чтобы подавить у них возможные подозрения.
- Привлеките зрителей в добровольные помощники. Это помогает отвлечь внимание публики от того, что в это время делаете вы сами.
- Попросите зрителя показать выбранную им карту кому-то еще из присутствующих. Это избавит его от смущения, если он по какой-то причине забудет ее, а вас — от возможного желания зрителя сорвать трюк, сообщив заведомо не ту карту, которую он ранее открыл.
- Постарайтесь вести себя непринужденно и все время улыбайтесь. Вы должны выглядеть как человек, который доставляет радость прежде всего самому себе.
- Не будьте безразличной «машиной для исполнения трюков». Почесывайте голову, пожимайте плечами — короче, открыто выражайте свои чувства.
- Говорите с разными интонациями, чтобы придать публике нужное настроение — от ожидания чего-то необычного, «сладостной жути» до крайнего удивления и восторга в кульминационный момент исполнения трюка.
- Постоянно стремитесь совершенствовать свое мастерство.
- Заставьте зрителей поверить — своими действиями, речью, внешним видом, — что вы действительно отличный фокусник.
- Постарайтесь сделать так, чтобы увидевшая представление публика вновь захотела встретиться с вами.

ЧЕГО НЕ НУЖНО (ДЕЛАТЬ)

- Не выполняйте два похожих трюка в рамках одного выступления.
- Не повторяйте один и тот же фокус дважды.
- Не включайте в представление слишком много трюков типа «возьмите (откройте) карту».

- Не пытайтесь выполнить трюк, если не овладели им в совершенстве, иначе можете провалить все выступление.
- Не говорите слишком быстро. Помните: быстро говорят люди, которые волнуются.
- Избегайте ненужных высказываний типа: «Вот перед вами колода карт».
- А также фраз, которые могут лишь насторожить зрителей, например: «Перед вами колода карт — как видите, она самая обычная, без сюрпризов».
- Не лишайте зрителей ожидания чуда, подробно объясняя, что сейчас произойдет.
- Не говорите в оскорбительном тоне о ком бы то ни было — неважно, присутствует ли этот человек в зале или нет.
- Не впадайте в отчаяние, если какой-то фокус не удастся. Посмейтесь вместе со зрителями и переходите к следующему номеру.

ОПИСАНИЕ ФОКУСОВ

Каждый фокус в книге описан по следующей схеме:

Эффект — то, что наблюдают зрители.

Реквизит — предметы и материалы, которые понадобятся для выполнения трюка (об обязательном наличии стола или любой иной ровной поверхности специально не упоминается).

Подготовка — технические приемы исполнения номера, а также подготовка необходимого реквизита.

Исполнение — детальное описание демонстрации фокуса (с иллюстрациями).



КАРТОЧНЫЕ
Фокус
(наво

«Кл
тор
сто
«Кл
гада

ВОЛШЕБ

Для
учас

Эффект

Оди
ет е
кусн
и оп
улов

Реквизит

Обы

Подготовка

Трю
вой»

Исполнени

• Пог
Когда
в кол
все л
смотр
(рис.

Фокусы с «ключевой» (наводящей) картой

«Ключевой» (или наводящей) называется карта, которую помещают за (или перед) той, что вам предстоит отгадать. Как только вы разыщете в колоде «ключевую» карту, она тут же укажет, где лежит загаданная карта.

ВОЛШЕБНОЕ ПРИКОСНОВЕНИЕ

Для выполнения этого фокуса вам понадобится участие как минимум двух зрителей.

Эффект

Один из зрителей выбирает любую карту, возвращает ее в колоду, которая после этого разбивается. Фокусник раскладывает карты мастью кверху в ряд и определяет задуманную карту — якобы по еле уловимой реакции зрителя.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Трюк основан на подглядывании (см. с. 21) «ключевой» карты, в данном случае — верхней в колоде.

Исполнение

- Попросите выйти вперед добровольца из публики. Когда он приблизится, открыто просмотрите карты в колоде, пояснив зрителям, что хотите убедиться, все ли карты на месте. В то же время незаметно подсмотрите, какая карта лежит верхней в колоде (рис. 1). Теперь это ваша «ключевая» карта (а).

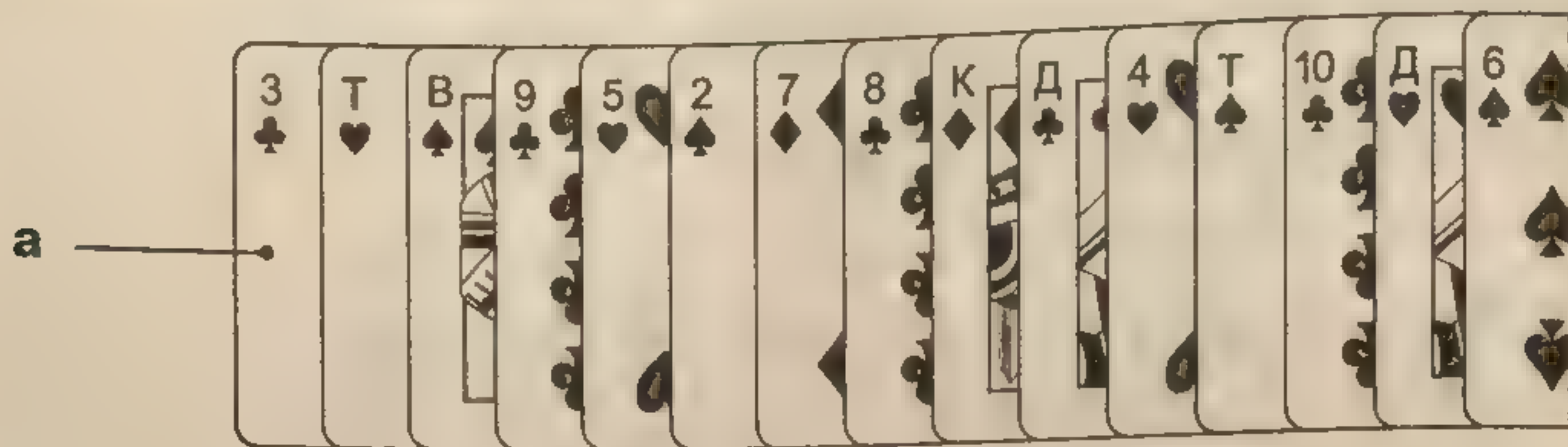


Рис. 1

- Соберите колоду и положите ее на стол рубашкой кверху.
- Попросите добровольца снять верхнюю половину карт (б) и положить их рядом с остальными на стол, запомнив нижнюю карту (г).

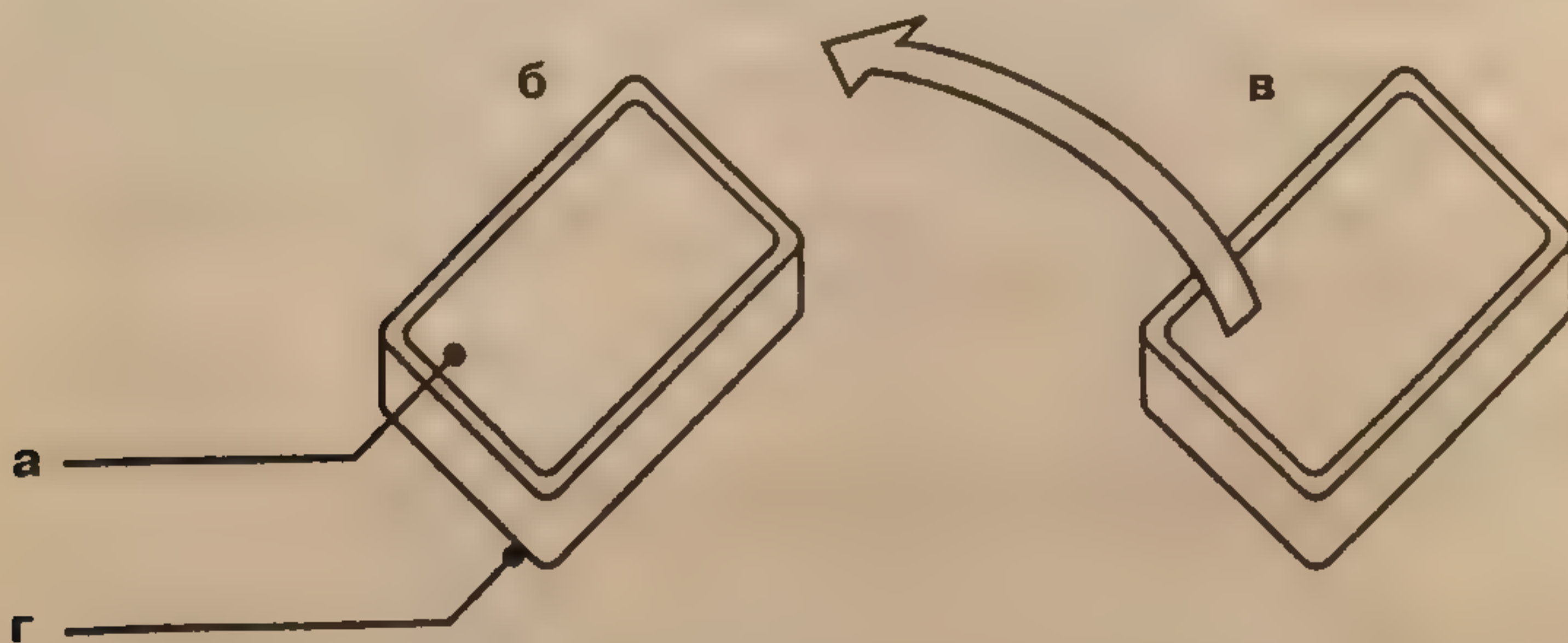


Рис. 2

- Итак, на столе лежат две стопки карт. Попросите добровольца снять несколько верхних карт с новой (б) стопки и положить рядом, а стопку, нижней в которой лежит загаданная карта (г), переложить на первую стопку (а). Теперь, очевидно, загаданная карта (г) лежит в правой пачке (в) поверх «ключевой» карты (а), как показано на рис. 3.

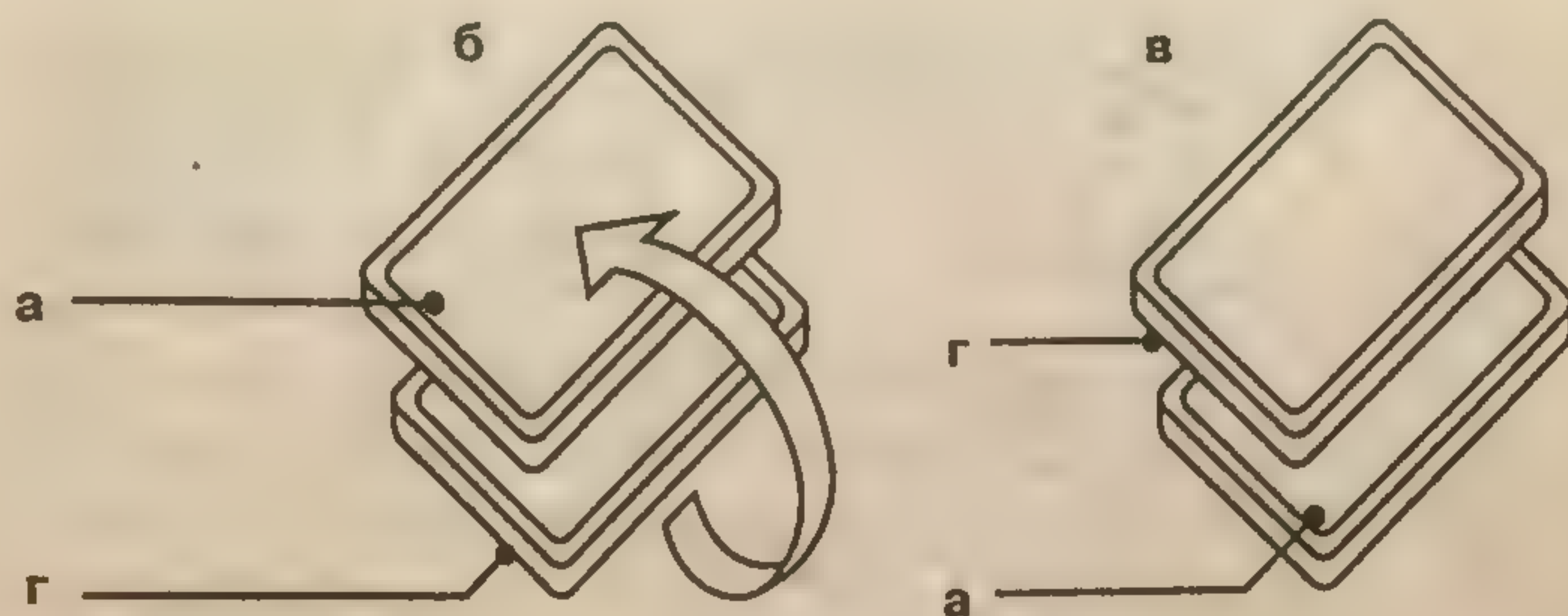


Рис. 3

- Попросите второго добровольца из зрителей снять несколько верхних карт (в), положить на их место стопку (б), а снятые — на колоду (в). Очевидно, что после такой основательной разбивки загаданная зрителем карта окажется где-то в ее середине (рис. 4).

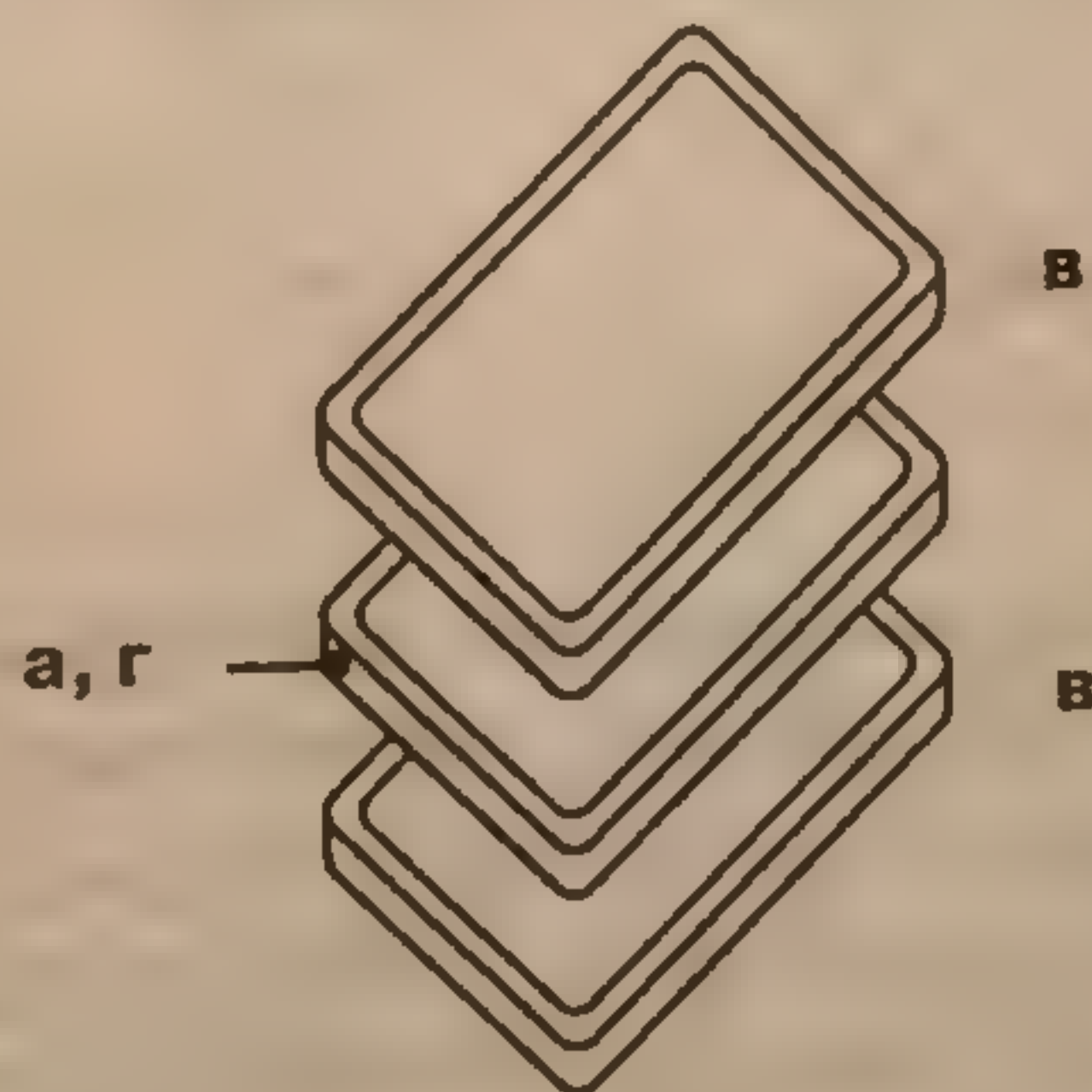


Рис. 4

- Переверните колоду мастью кверху и разложите ее так, чтобы можно было увидеть все карты. Вы помните, что загаданная карта должна находиться слева от «ключевой».
- Легко возьмите зрителя за запястье и попросите медленно вести указательным пальцем вдоль карт

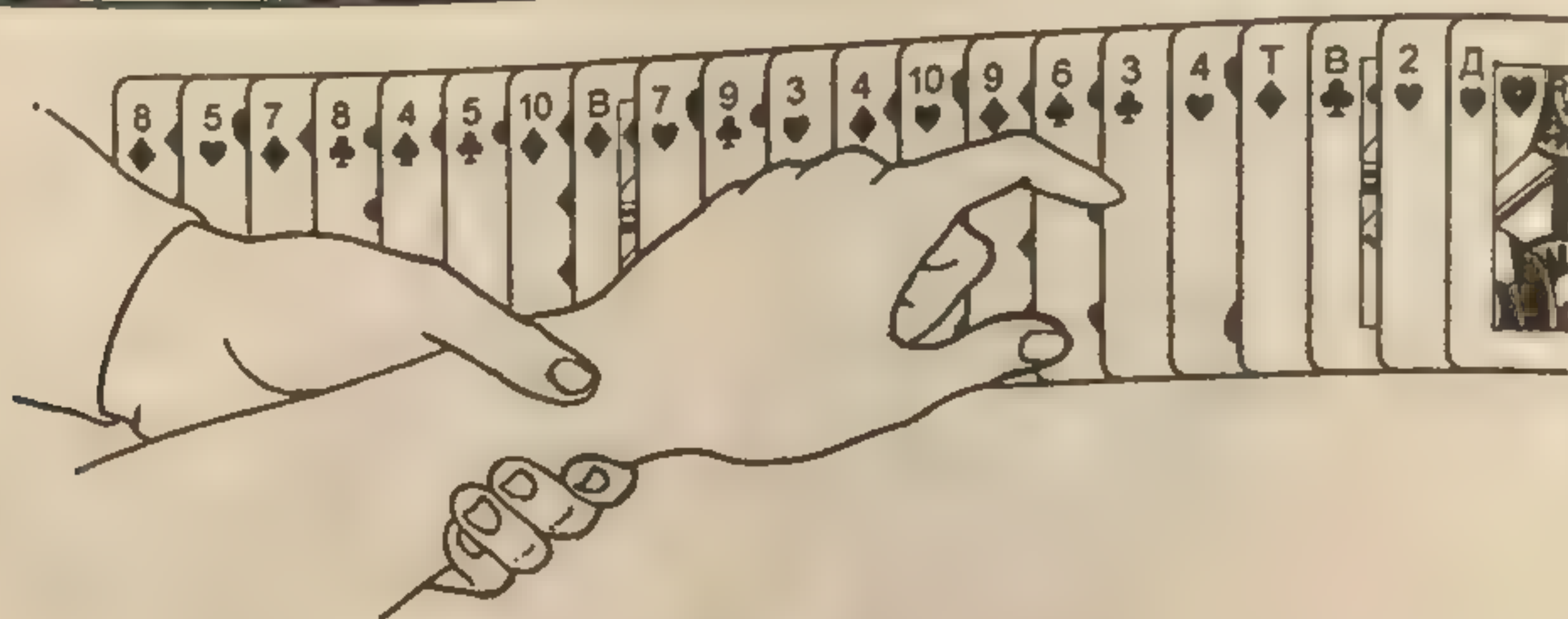


Рис. 5

(рис. 5), начав с левого конца ленты. Объясните, что собираетесь проследить за его мышечной реакцией (это называется идеомоторным актом). Подождите, пока зритель несколько раз проведет пальцем взад-вперед по ленте, и остановите его руку только в тот момент, когда он в очередной раз укажет на загаданную карту. Вам остается только торжественно воскликнуть: «Вот она! Я угадал карту по вашей руке!»

НЕРАЗЛУЧНЫЕ КАРТЫ

Эффект

Колода разбивается на две части, одну половину берет фокусник, а вторую — зритель. Оба выбирают по одной карте (из своей части колоды), запоминают их, не показывая друг другу, и кладут на свои половинки колоды. Наконец обе половинки снова складываются, после чего выясняется, что загаданные карты лежат вместе.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Трюк основан на подглядывании (см. с. 21) «ключевой» карты, в данном случае — нижней в колоде.

Исполнение

- Предложите зрителю перетасовать колоду и разбить ее на две части.
- Возьмите у зрителя одну половину колоды, а ему оставьте другую.
- Оба еще раз перетасуйте свои карты.
- Попросите зрителя вытащить из его части колоды любую карту и запомнить ее, пообещав сделать то же самое.
- Сделайте вид, что разглядываете выбранную вами карту, но даже не пытайтесь ее запомнить, а вместо этого незаметно подсмотрите, какая карта лежит у вас снизу, — это и будет «ключевая» карта (в).

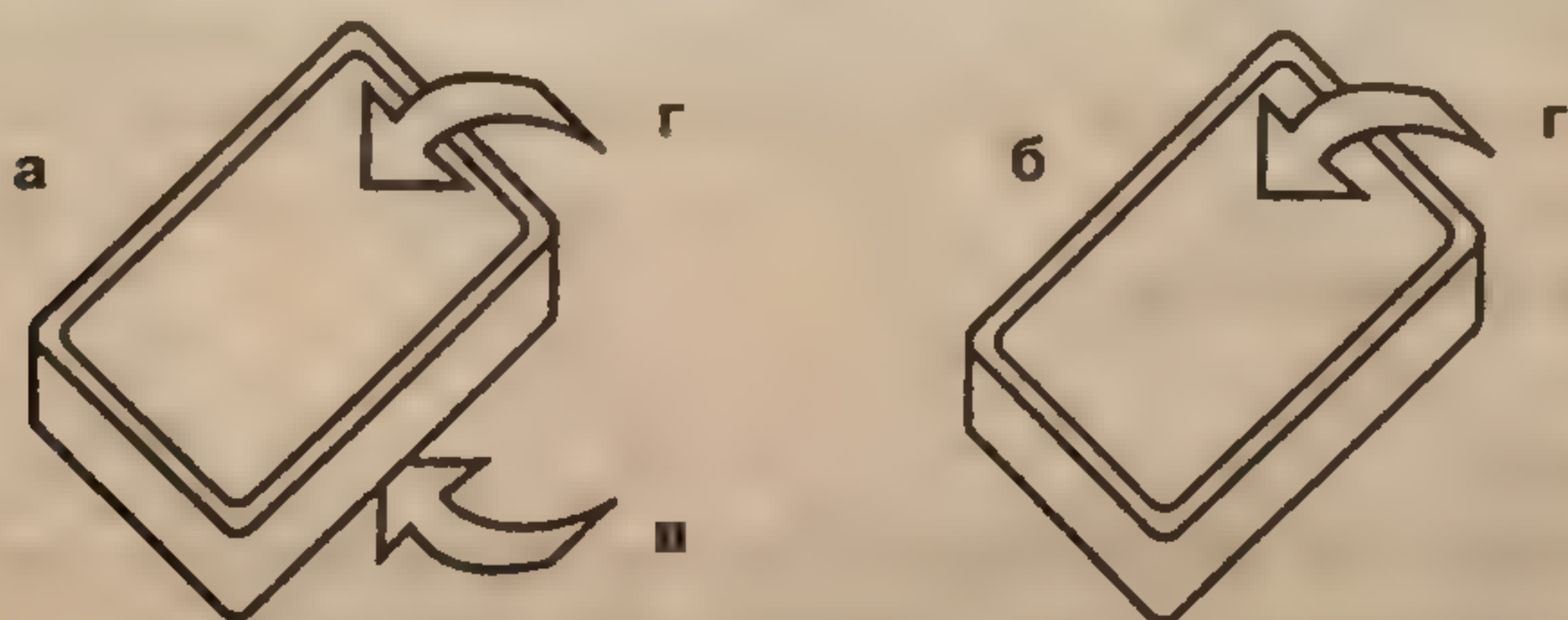


Рис. 1

- И вы, и зритель кладете задуманные карты (г) на свои половинки колоды (а и б).

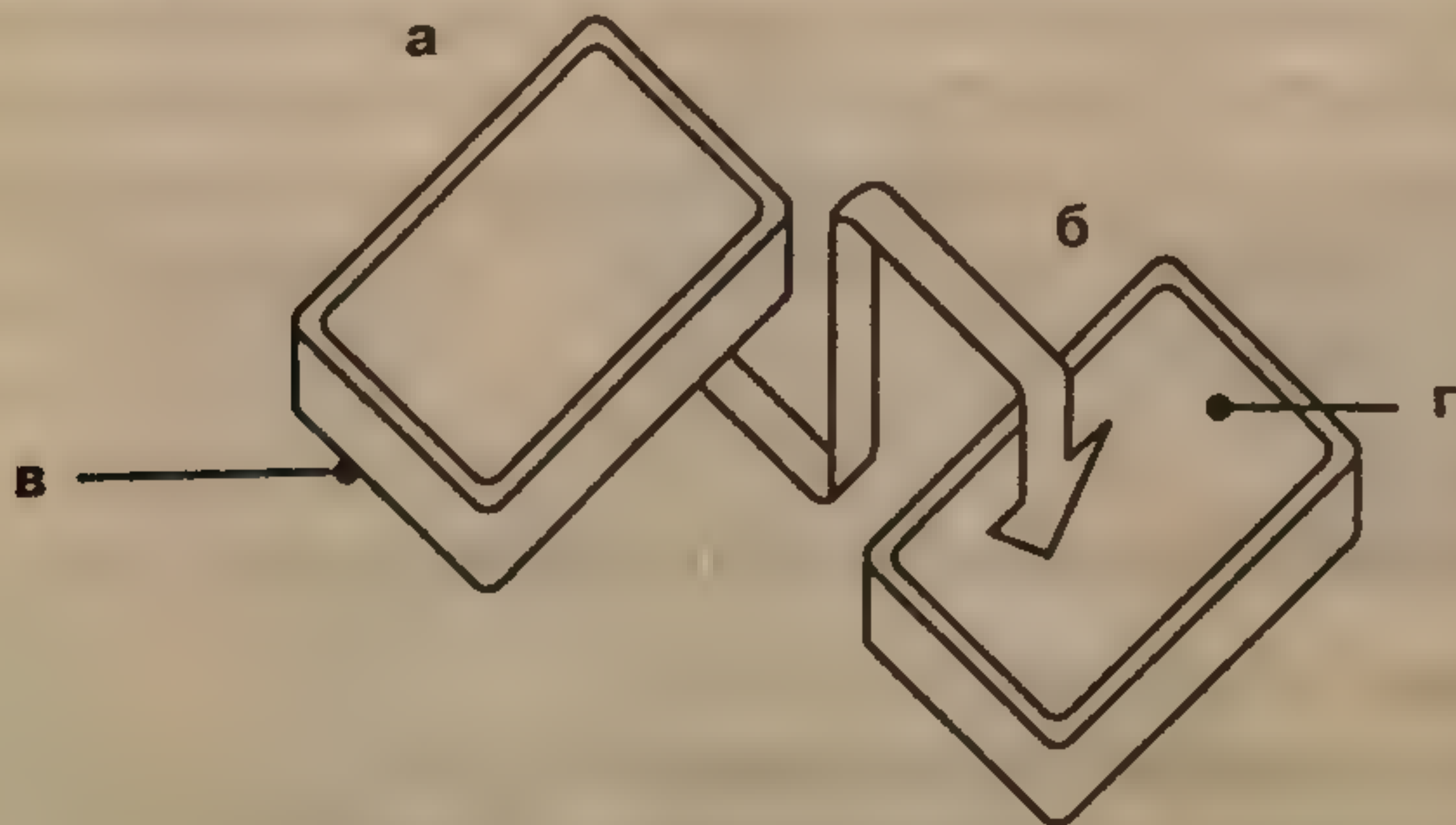


Рис. 2

- После чего аккуратно складываете обе половинки, положив свою (а) поверх той, которую держал зритель (б). При этом ваша «ключевая» карта (в) точно ложится на задуманную зрителем (г), как показано на рис. 2.
- Попросите зрителя дважды разбить колоду, чтобы обе задуманные карты надежно в ней «затерялись».
- После чего объявите: «Я задумал... (назовите свою «ключевую» карту). Интересно, удивит ли вас то, что она каким-то невероятным образом «перебралась» к вашей и теперь они лежат рядом?»
- Передайте колоду зрителю. Когда он начнет просматривать карты, то обнаружит как раз то, что вы и обещали.

КАРТА-ОБОРОТЕНЬ

Эффект

Зритель выбирает карту в одной из трех стопок, лежащих на столе. Фокусник складывает их в колоду и после нескольких пассив попытается угадать выбранную карту. У зрителя при этом должно возникнуть ощущение, что фокусник ошибся: карта, которую он собирается открыть, никак не может быть задуманной (зритель уже заметил, что фокусник «проскочил» ее). Однако открытая карта неожиданно оказывается задуманной — к немалому изумлению зрителя.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Трюк основан на подглядывании (см. с. 21) «ключевой» карты, в данном случае — нижней в колоде.

Исполнение

- Разбросайте карты по столу мастью кверху, демонстрируя публике, что они хорошо перемешаны.
- Сложите их в колоду и разбейте ее.
- Выровняйте колоду по краям, незаметно подсмотрев, какая карта лежит внизу. Запомните ее — теперь это ваша «ключевая» карта.
- Положите карты на стол рубашками кверху.
- Попросите зрителя разбить колоду на три приблизительно равные стопки и из середины какой-то одной выбрать любую карту, запомнив ее (что это за карта, вам знать незачем, главное — проследить, в какой из трех стопок нижней лежит ваша «ключевая» карта).
- Попросите зрителя положить задуманную карту на любую из стопок.

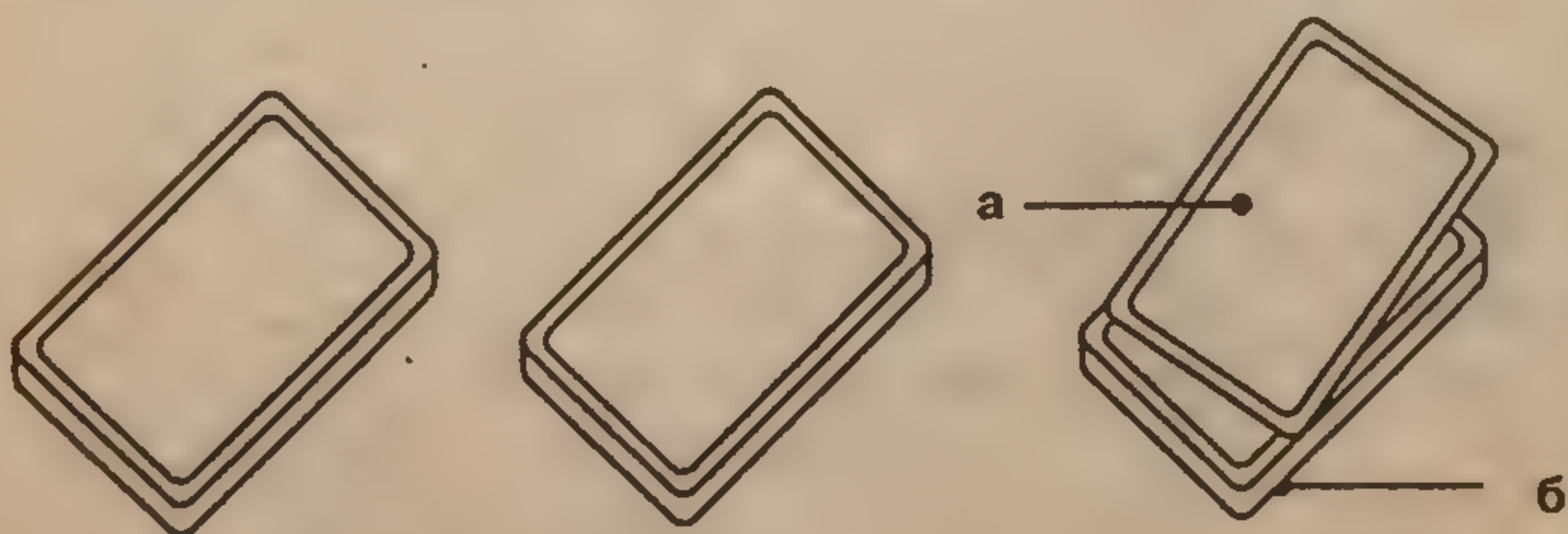


Рис. 1

- Если зритель положил задуманную карту (а) поверх той стопки, в которой находится ваша «ключевая» (б), попросите его снять несколько карт сверху и положить их под эту стопку (рис. 1). Теперь «ключевая» карта лежит как раз на задуманной. После этого соедините стопки.
- Если зритель положил задуманную карту (а) на любую из двух стопок, не содержащих «ключевой» карты (б), соедините все три стопки таким обра-

зом, чтобы «ключевая» карта снова легла поверх задуманной (рис. 2).

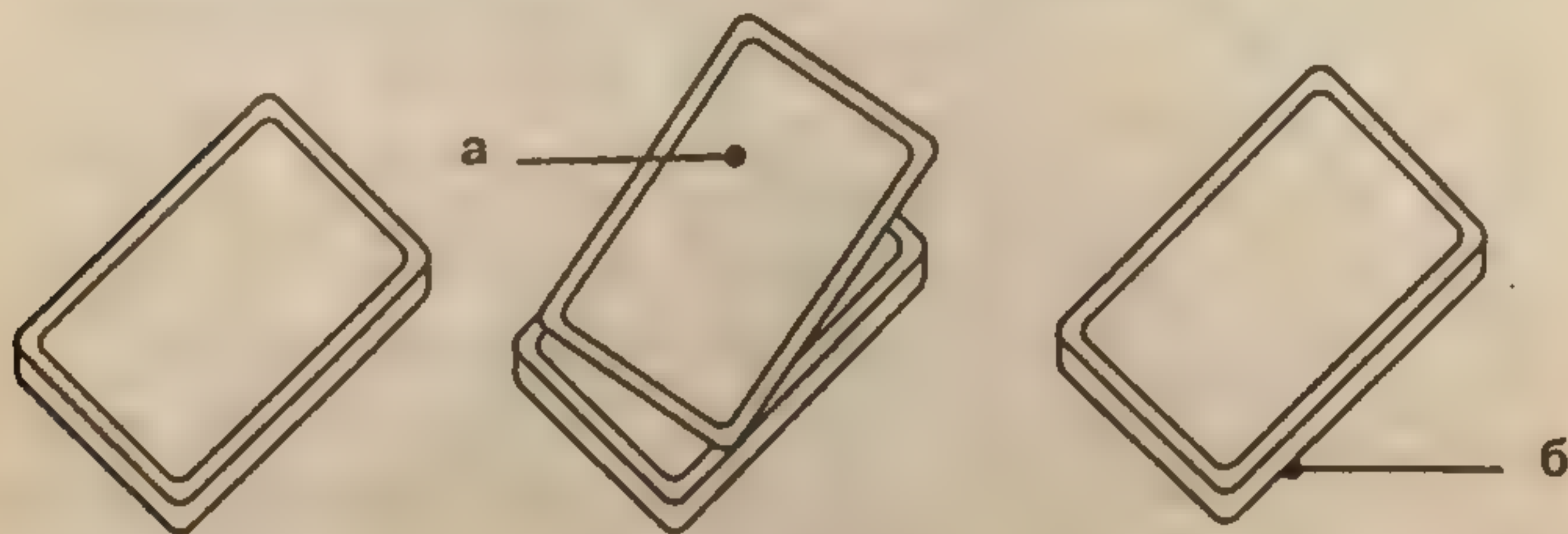


Рис. 2

- Переверните колоду мастью кверху и снова разложите ее на три стопки.
- Разверните на столе веером каждую стопку, чтобы зрителю были видны все карты (рис. 3).

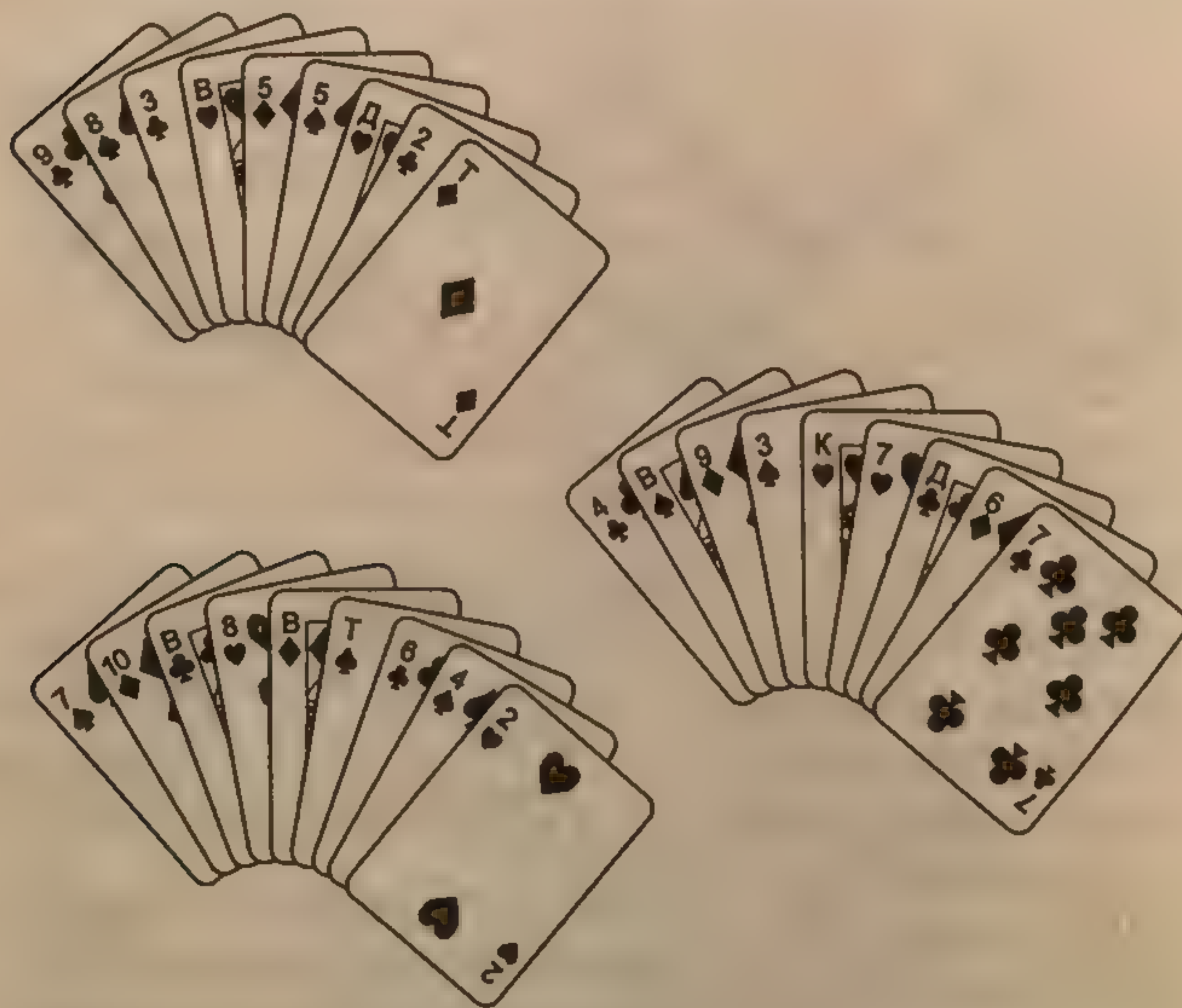


Рис. 3

- Попросите зрителя указать на стопку, в которой находится задуманная карта.

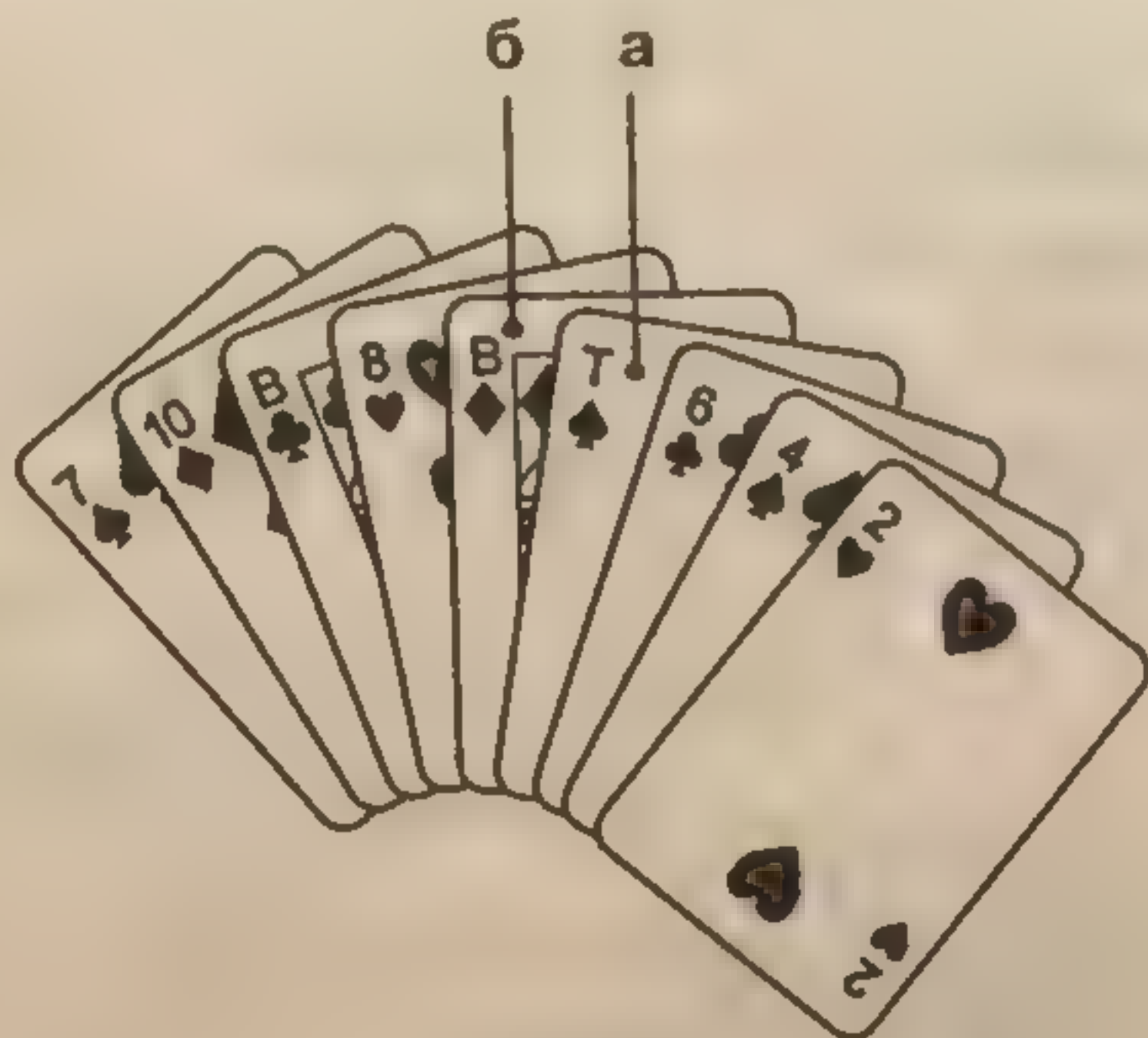


Рис. 4

- Теперь вы будете продолжать фокус только с этим набором карт (рис. 4). К этому времени вы уже увидите «ключевую» карту (б) и знаете, что задуманная лежит поверх нее (а).
- Держа эти карты рубашкой кверху, медленно выкладываете их одну за другой на стол, переворачивая мастью кверху (как будто играете в одну из распространенных карточных игр).

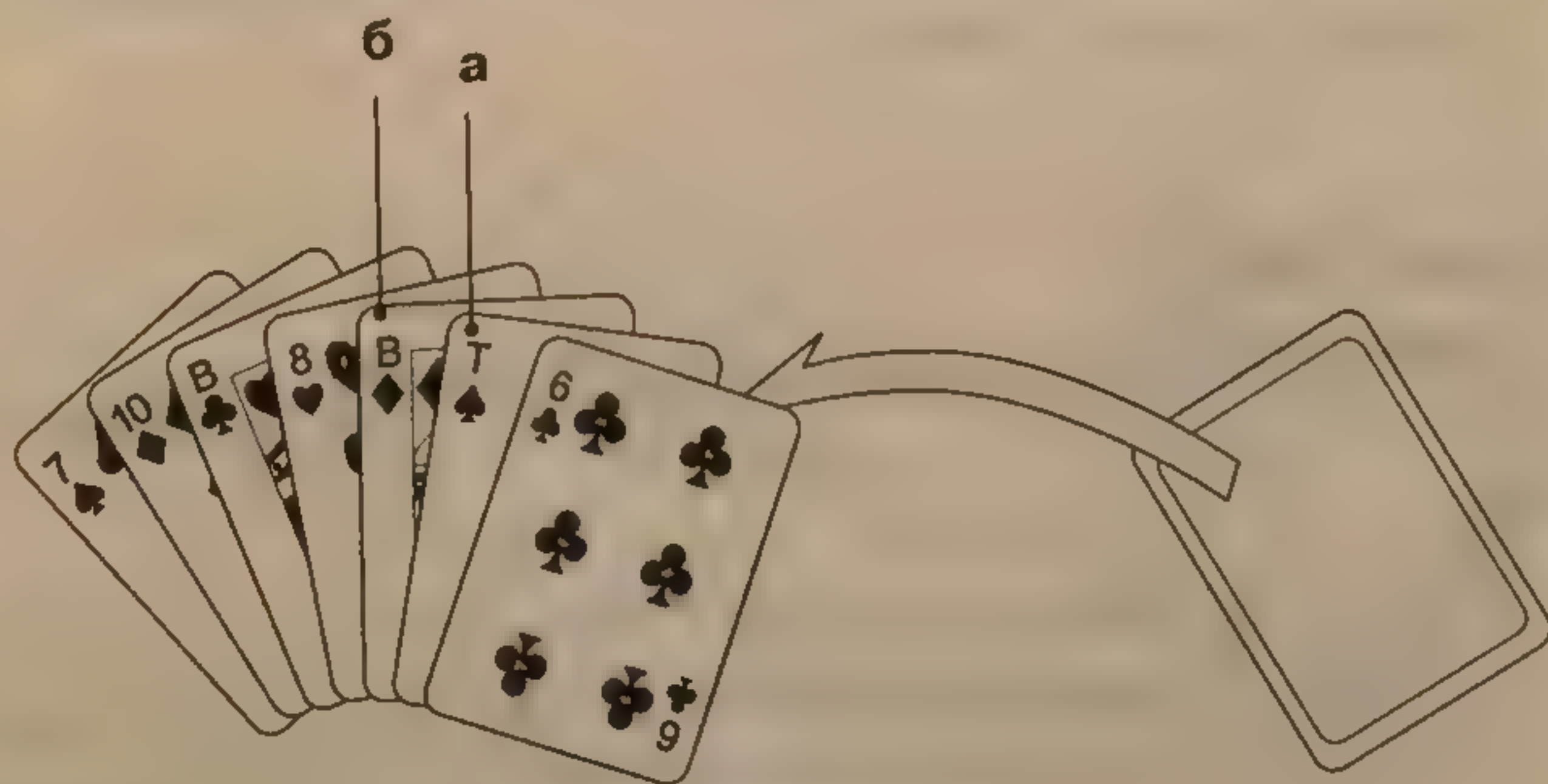


Рис. 5

- Как только вы выложили на стол «ключевую» карту (б), следующей ляжет задуманная (а), как показано на рис. 5. Однако не подавайте виду, что вы ее уже знаете, продолжайте выкладывать следующие карты.
- Теперь объявите, что следующей будет перевернута задуманная карта. Поскольку зритель видел, как вы уже выложили нужную карту на стол, то решит, что вы непременно ошибетесь.

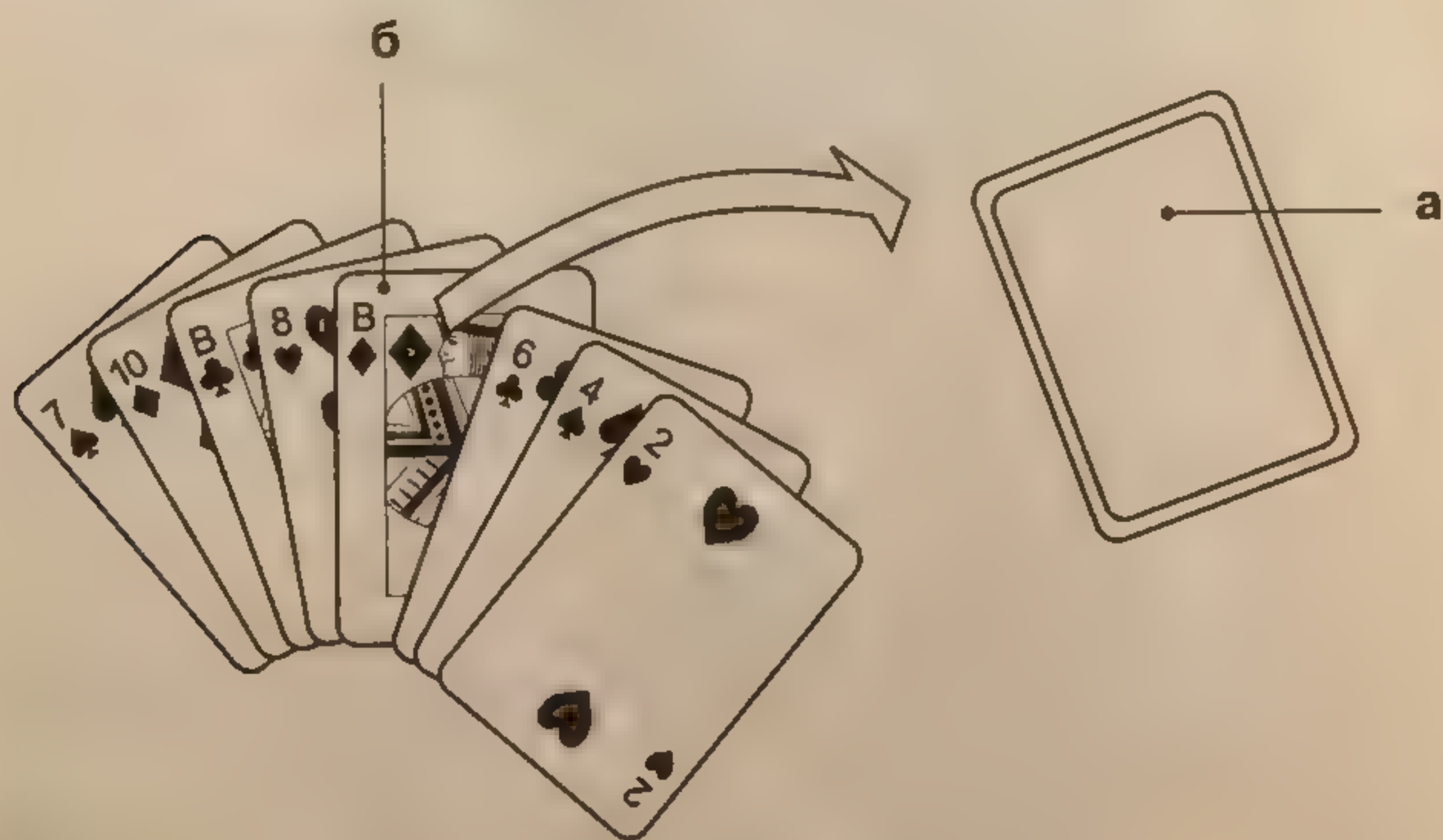


Рис. 6

- И тут вы вытаскиваете нужную карту (а) из тех, что уже лежат на столе, и переворачиваете ее рубашкой кверху (рис. 6).

КАРТА-САНДВИЧ

Вам потребуется участие трех или более зрителей.

Эффект

Два зрителя вынимают по карте из колоды, после чего еще одну карту выбирает третий зритель. Все они возвращают карты в колоду. Фокусник разыскивает в ней карту третьего зрителя, которая загадочным

образом оказывается зажатой (как в сэндвиче) между двумя картами, что выбрали первые два зрителя.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Трюк основан на подглядывании (см. с. 21) «ключевой» карты, в данном случае — нижней в колоде. Кроме того, от исполнителя потребуется умение очень точно разбивать колоду.

Исполнение

- Попросите двух зрителей выбрать по карте из перетасованной колоды и запомнить их.
- Предложите положить задуманные карты поверх колоды.
- Тщательно выровняйте ее по краям, незаметно подсмотрев, какая карта лежит снизу. Теперь это ваша «ключевая» карта.
- Снимите несколько нижних карт (рис. 1) и переместите их на колоду, после чего ваша «ключевая» карта (а) окажется поверх обеих выбранных зрителями (б и в).

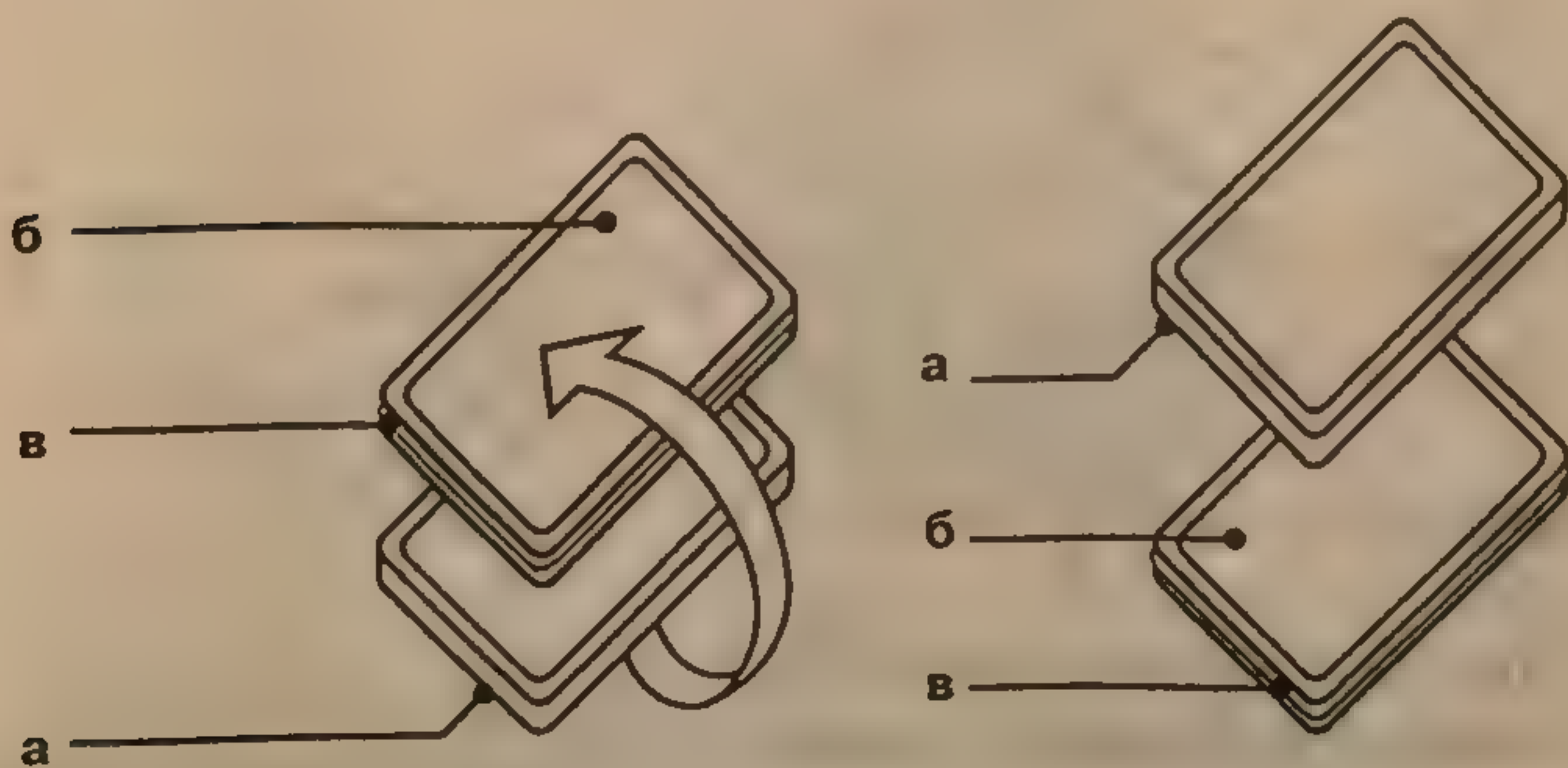


Рис. 1

- Попросите еще одного зрителя назвать любую карту (но не из тех, что уже выбраны и известны публике).



Рис. 2

- Пусть он поможет вам отыскать эту карту в колоде, перевернув с этой целью карты мастью кверху и развернув их в ленту, как показано на рис. 2. Пока третий зритель разыскивает свою карту, вы находите «ключевую» (а), рядом с которой, очевидно, лежат две выбранные (б и в). Наконец третий зритель находит и вытаскивает из колоды свою карту (г).

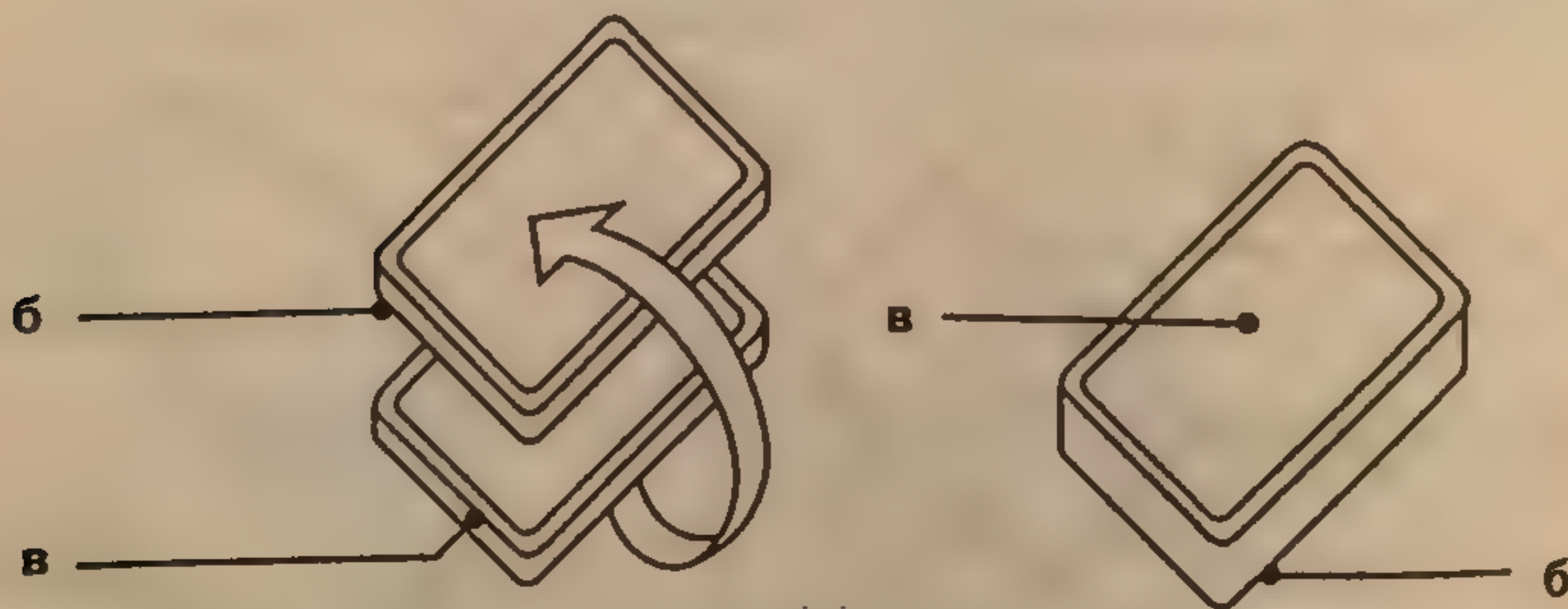


Рис. 3

- Снова складывая колоду (рис. 3), незаметно просуньте мизинец правой руки между двумя выбран-

ными картами (б и в). Быстрым движением переверните колоду рубашкой кверху, одновременно разбив ее по границе, намеченной вашим пальцем. Таким образом, одна из задуманных карт (б) отправляется под, а другая (в) — на колоду.

- Попросите третьего зрителя положить свою карту на колоду, как показано на рис. 4.

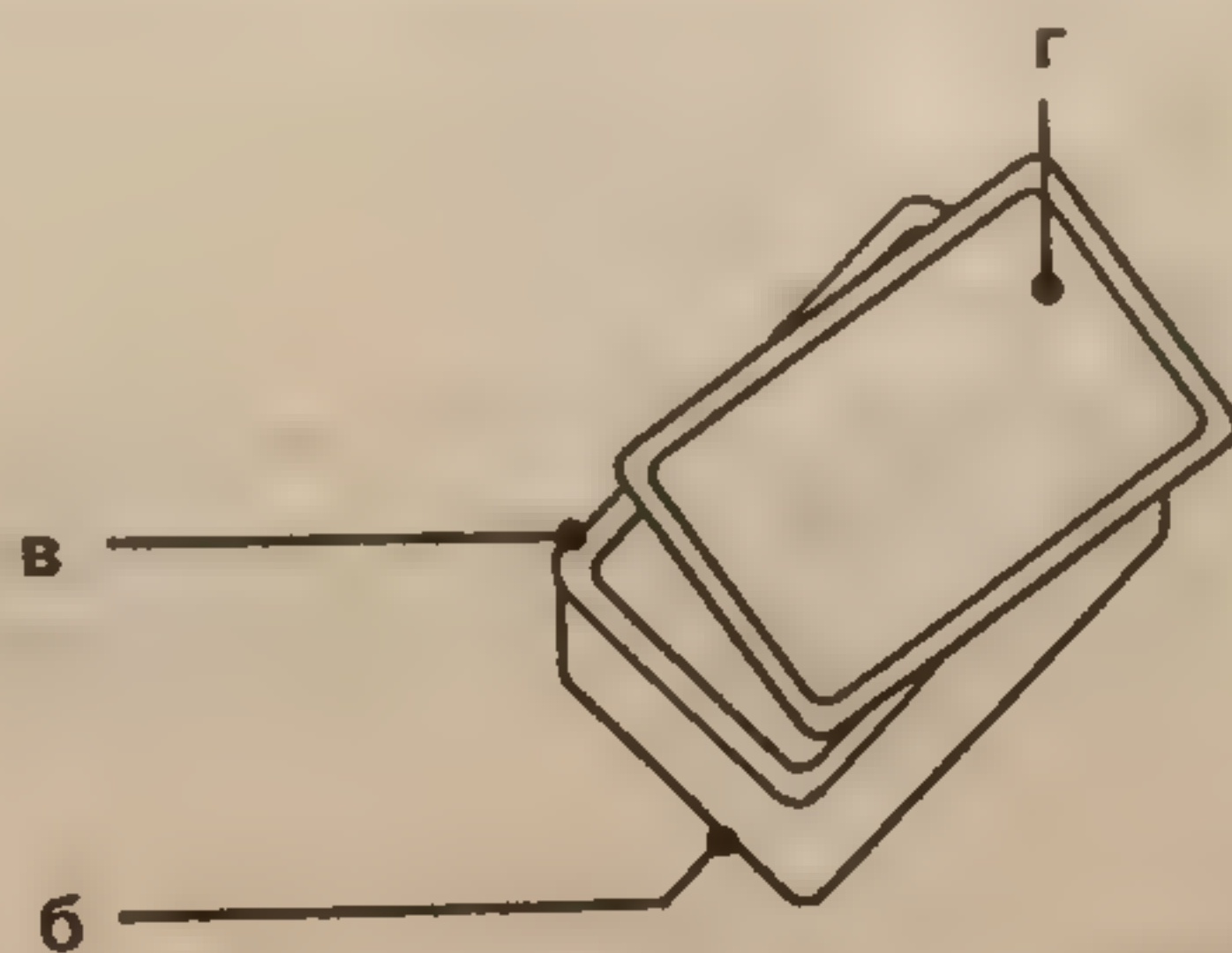


Рис. 4

- Снова разбейте колоду, как показано на рис. 5. Теперь нижняя карта (б) ляжет на выбранную третьим зрителем (г), а та будет, как сандвич, зажата между двумя wybranными ранее (б и в).

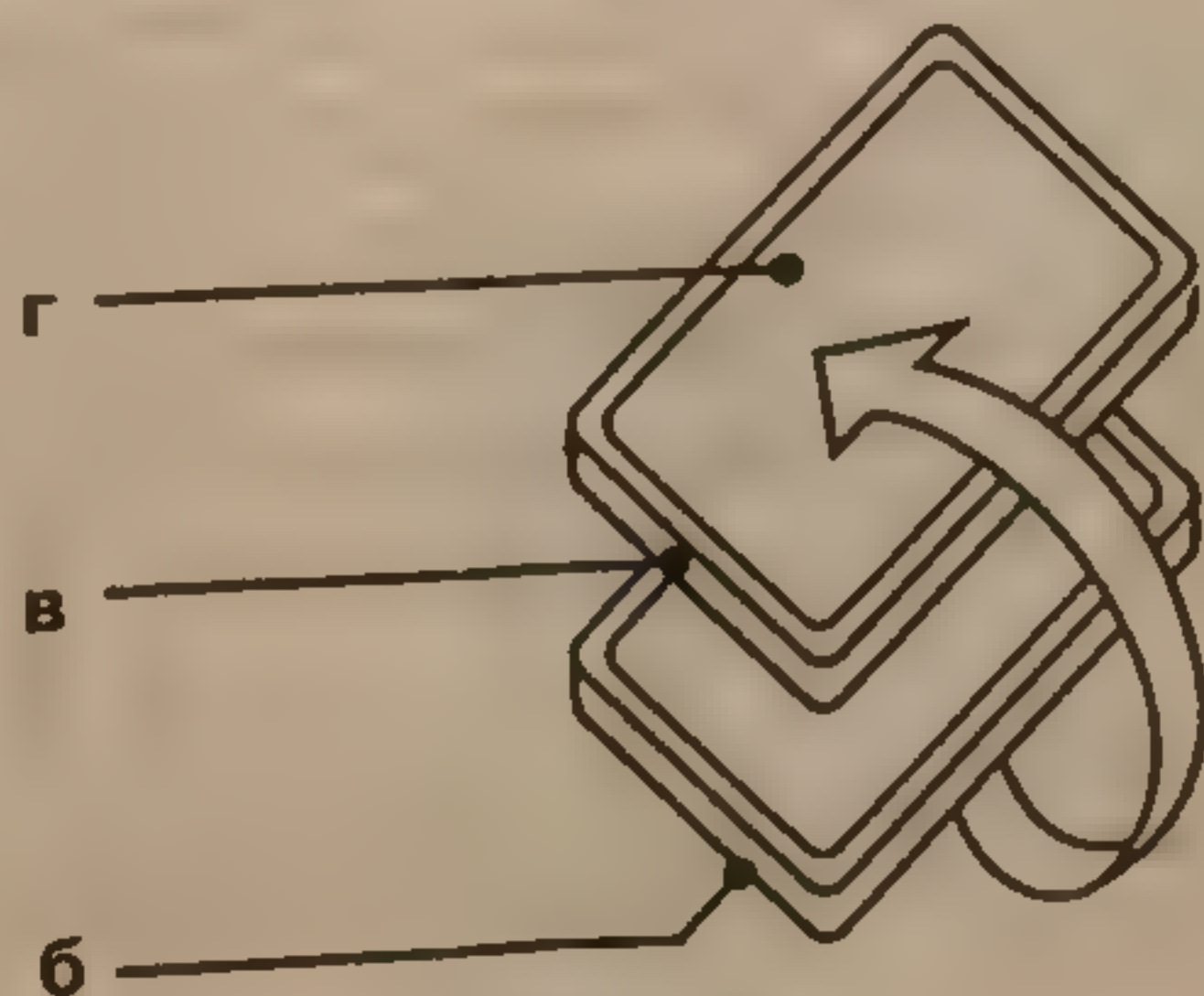


Рис. 5

- Попросите первых двух зрителей назвать выбранные ими карты. Поблагодарите третьего за то, что он, сам того не ведая, помог вам отыскать их!

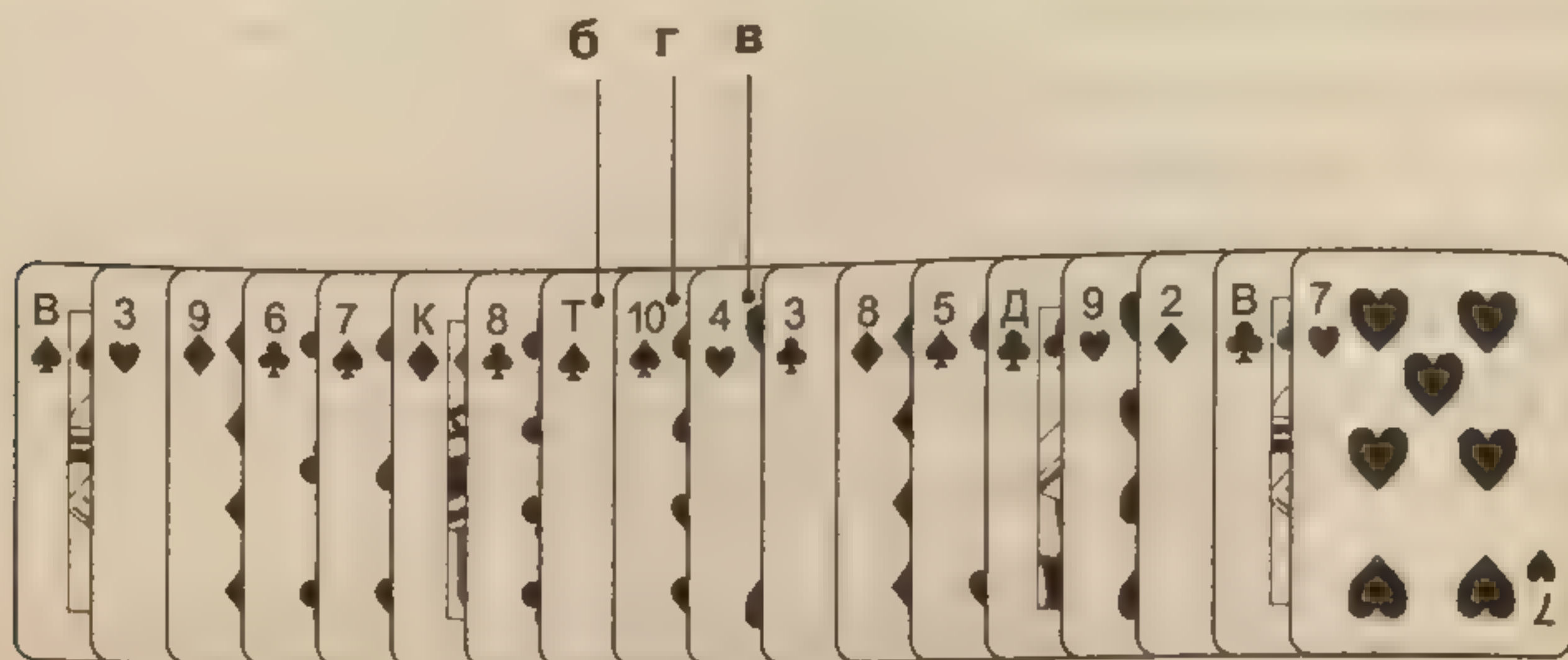


Рис. 6

- Разложите колоду в ленту мастью кверху, как показано на рис. 6. Две задуманные карты окажутся по обе стороны от той, что выбрал третий зритель.

ПАРА ДЕТЕКТИВОВ

Этот трюк может послужить основой для «детективной истории».

Эффект

Зритель выбирает карту, запоминает ее и кладет на колоду. Фокусник извлекает из колоды двух черных валетов — «детективов», а затем быстро перебирает карты за спиной. В результате задуманная карта оказывается зажатой между двумя валетами: «детективы» разыскали ее!

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Трюк основан на подглядывании (см. с. 21) «ключевой» карты, в данном случае — нижней в колоде. Для успешных манипуляций за спиной вам понадобится определенная тренировка.

Исполнение

- Попросите зрителя перетасовать колоду.
- Возьмите ее и тщательно выровняйте по краям, стараясь незаметно подсмотреть нижнюю карту.
- Попросите зрителя выбрать любую карту, запомнить и положить на колоду.



Рис. 1

- Разбейте колоду, как показано на рис. 1, после чего нижняя карта — «ключевая» (а) — окажется на загаданной зрителем (б).

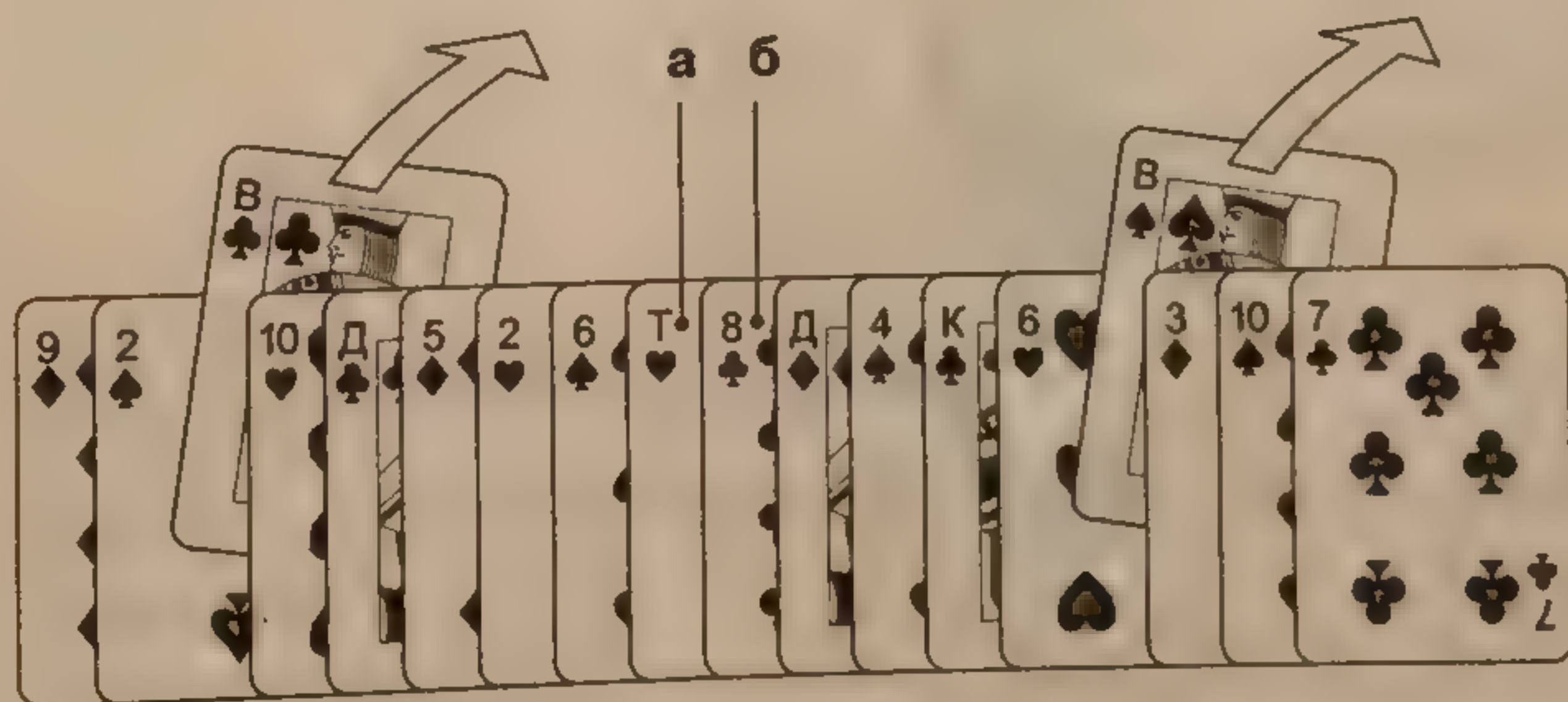


Рис. 2

- Переверните карты мастью кверху и разложите на столе, как показано на рис. 2. Объясните публике, что собираетесь пригласить двух «детективов» — черных валетов, которые помогут вам отыскать карту, загадан-

ную зрителем. На самом деле вы уже обнаружили «ключевую» карту (а), слева от которой находится загаданная (б).

- Выньте из колоды и отложите в сторону двух валетов.

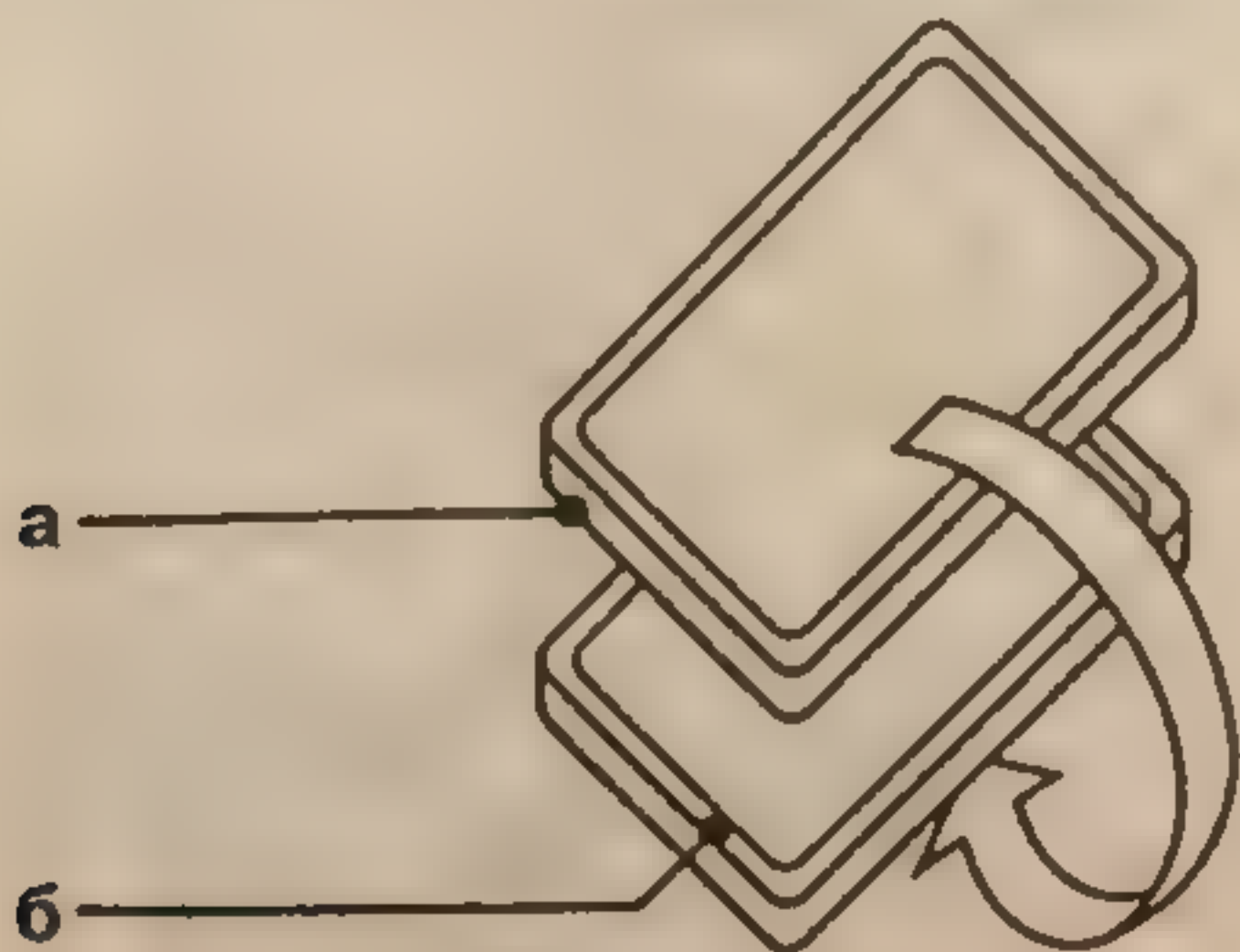


Рис. 3

- Теперь разбейте колоду так, как показано на рис. 3: «ключевая» карта (а) переходит вниз, а загаданная (б) оказывается на колоде.

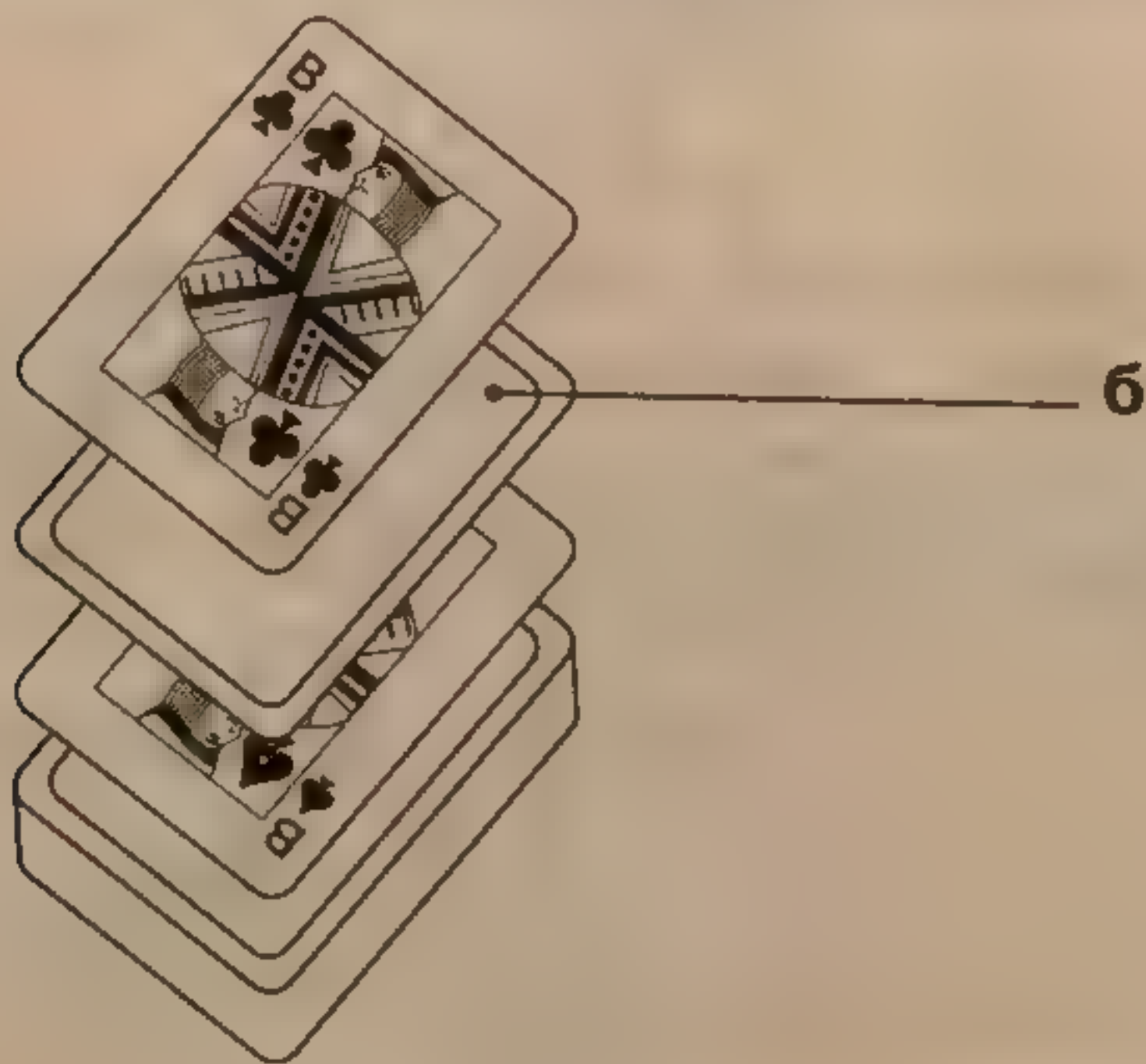


Рис. 4

- Сообщите зрителю, что отправляете «детективов» на розыски, а сами в это время одной рукой спрячьте колоду за спину. Другой рукой возьмите одного

из валетов, лежащих на столе, и подложите его мастью кверху под верхнюю карту колоды (б). Затем возьмите второго валета и положите его (также мастью кверху) на колоду, как показано на рис. 4.

- Разбейте колоду и переложите карты так, чтобы загаданная карта, зажатая между валетами, оказалась в середине.

- Извлеките колоду из-за спины и попросите зрителя назвать задуманную карту.



Рис. 5

- Положите колоду на стол и методом «цепной реакции» разверните карты рубашками кверху (рис. 5). Два валета будут лежать по обе стороны от загаданной карты (б). Вытащите ее и объявите, что ваши чудо-«детективы» снова на высоте!

ОШИБКА ФОКУСНИКА

Это простой карточный фокус, но с неожиданной концовкой.

Эффект

Фокусник подводит зрителей к мысли, что, исполняя трюк, он, кажется, совершил ошибку. Однако как раз в тот момент, когда публика готова посмеяться над незадачливым артистом, тот выходит из ситуации победителем.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Трюк основан на подглядывании (см. с. 21) и технике ложной перетасовки карт на ладони (см. с. 10).

Исполнение

- Начните с того, что тщательно выровняйте колоду на ладони, стараясь незаметно подсмотреть нижнюю карту, которая станет вашей «ключевой».
- Перетасуйте колоду с помощью ложной перетасовки на ладони. После чего ваша «ключевая» карта по-прежнему должна остаться нижней в колоде.
- Передайте колоду (рубашкой кверху) одному из зрителей и попросите разделить ее на три стопки, как показано на рис. 1. Проследите, в какой из стопок находится «ключевая» карта (а).

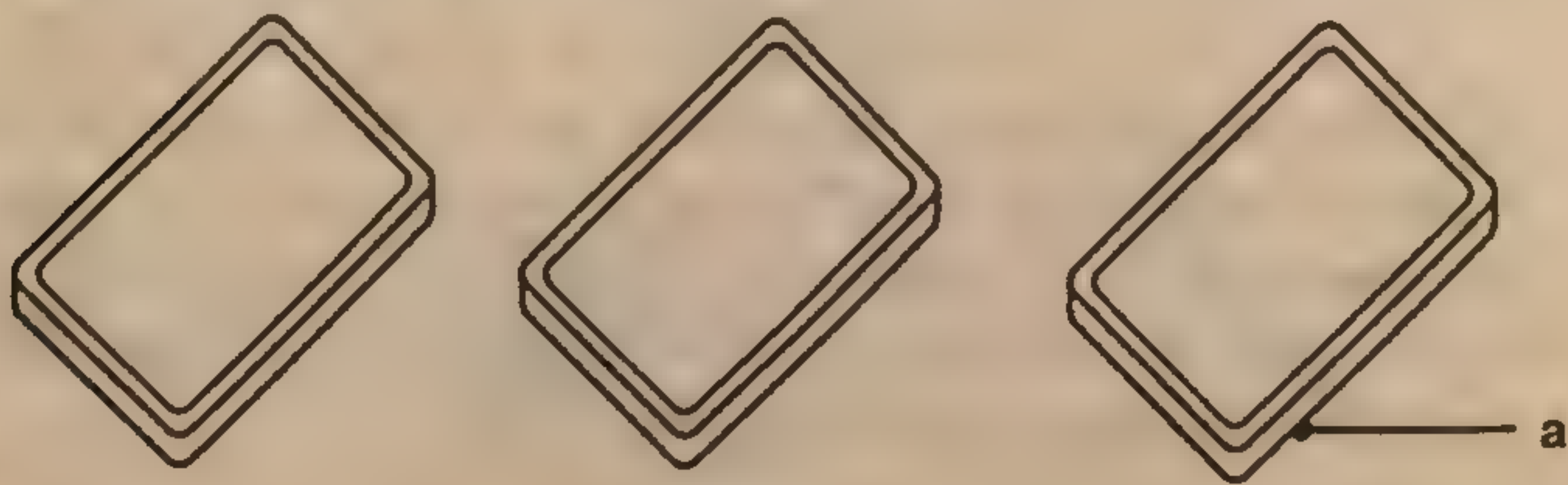


Рис. 1.

- Попросите зрителя снять верхнюю карту с одной из стопок, показать публике и положить ее на любую из пачек (необязательно ту, из которой она была взята).
- Ваша задача — сделать так, чтобы «ключевая» карта легла на выбранную зрителем. Добиться этого можно разными способами. Если зритель положил выбранную карту (б) на стопку с «ключевой», попросите его разбить ее, переложив нижнюю часть наверх

КАРТОЧНЫ
(ри
на э
жит
доб

• Если
ну из
вой»)
жить
стопк
жет п
• Пре
Шанс
вую»
• Тепе
карту
раскла
или пр
• Меж
говоря
ее раз
карта»
• Как т
майте и
как ни
карт.

(рис. 2). В результате «ключевая» карта (а) ляжет на загаданную зрителем (б). Далее попросите его положить эту стопку на одну из двух оставшихся, а сверху добавить третью.

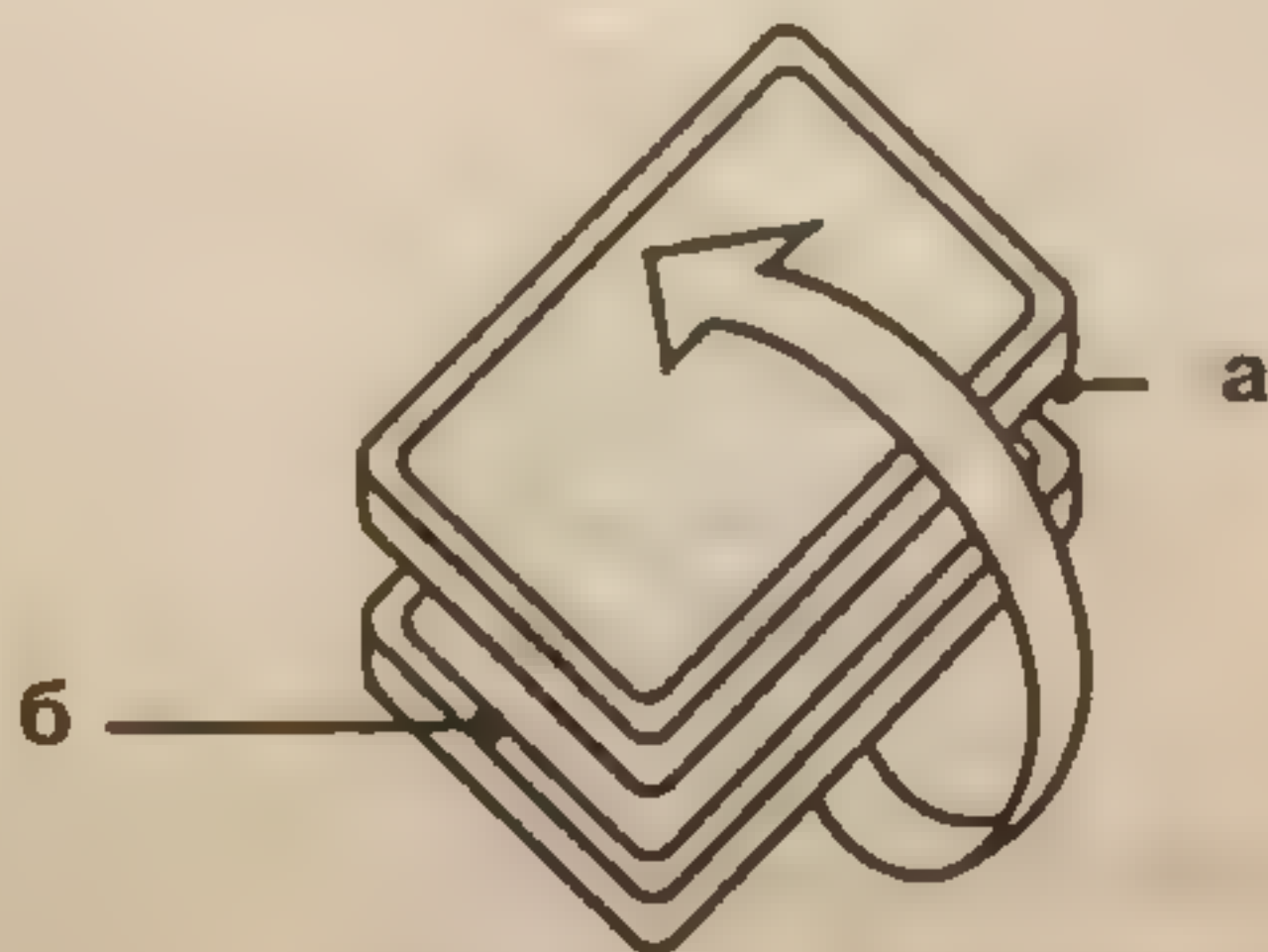


Рис. 2

- Если же зритель положил загаданную карту на одну из двух других стопок (не содержащих «ключевой»), укажите на «вашу» стопку и попросите положить ее на загаданную карту, а сверху — третью стопку. И в этом случае ваша «ключевая» карта ляжет поверх загаданной.

- Предложите зрителю дважды разбить колоду. Шансы на то, что он случайно разъединит «ключевую» карту с загаданной, невелики.

- Теперь возьмите у него колоду и снимайте одну карту за другой. Переворачивая их мастью кверху, раскладывайте на столе в колонку, как в пасьянсах или при гадании на картах (рис. 3).

- Между тем старайтесь отвлечь внимание публики, говоря, например: «Только не подсказывайте, я сам ее разыщу. Я сообщу, когда появится загаданная карта».

- Как только вы снимете «ключевую» карту (а), снимайте и следующую — загаданную (б). Продолжайте как ни в чем не бывало, выложив еще пять-шесть карт.

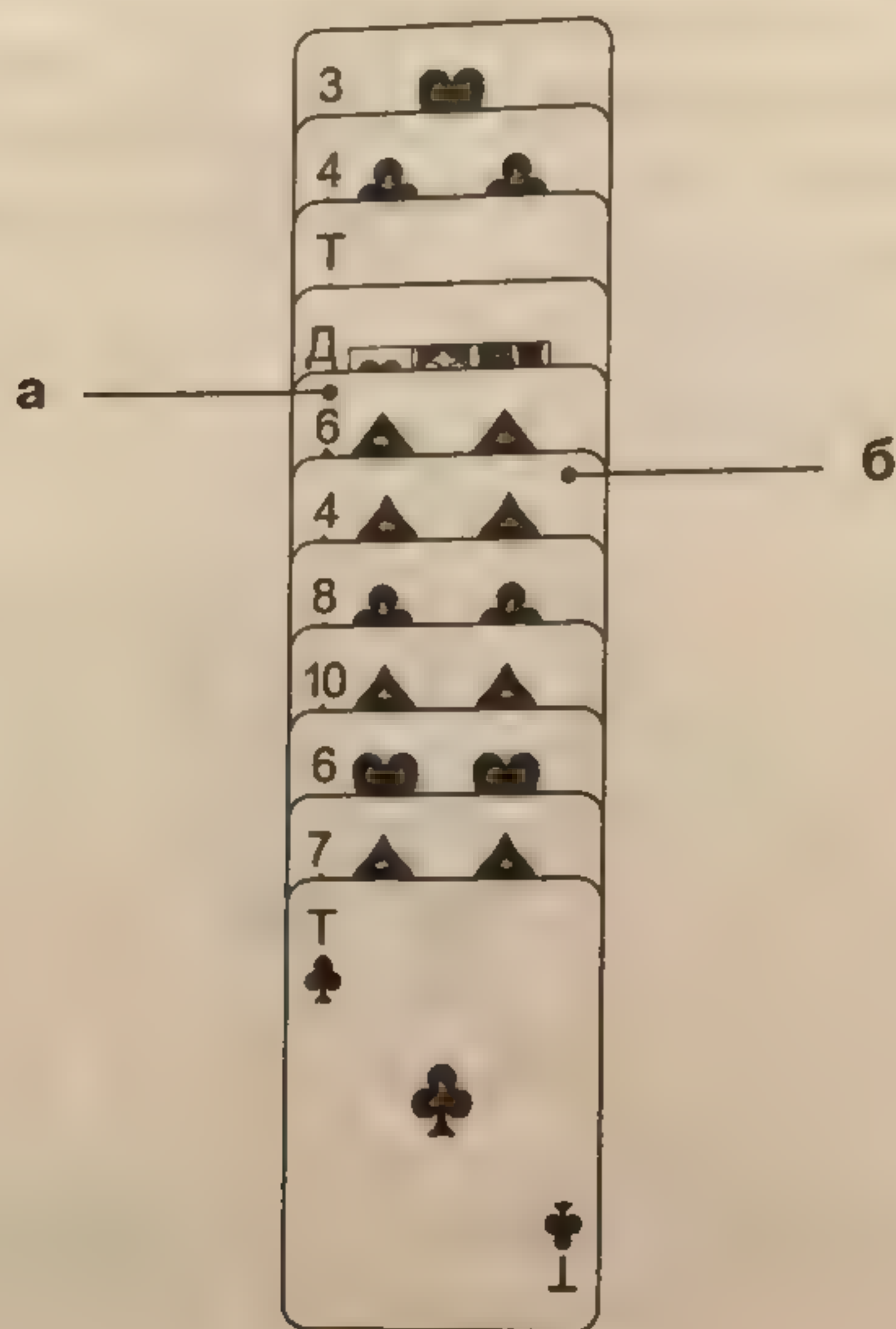


Рис. 3

• К этому времени публика будет убеждена, что вы уже пропустили загаданную карту. Перед тем как положить на стол еще одну карту из колоды, обратитесь к зрителям со словами: «А сейчас я переверну загаданную карту» (делая ударение на слове «переверну»). Предложите желающим пари, что вы не ошибетесь; без сомнения, найдется много желающих вас «наказать».

• Пока они будут потирать руки в предвкушении выигрыша (ожидая, что вы снимете очередную карту из колоды — заведомо неверную — и положите ее мастью кверху), вы берете из колонки на столе нужную карту (б) и переворачиваете ее, как обещали, рубашкой кверху.

КАРТОЧНЫЕ

Суш

ния

кар

«ме

НА ЭТОМ

В это

ВИТСЯ

Эффект

Зрите

обрат

берет

бой пе

разби

Реквизит

Новая

ных ка

Подготовка

Сгибай

неприн

до тех п

Исполнение

• Перед

вать ее.

• После

в руке в

лю. Пре

нить ее.

• Снова

в нее кар

тесь сжа

вставит

Существует множество способов, не вызывая подозрения у зрителей, пометить нужную вам — «ключевую» — карту. Ниже приведено несколько фокусов с такими «мечеными» картами.

НА ЭТОМ МЕСТЕ КАРТЫ БЫТЬ НЕ МОЖЕТ!

В этом очень эффектном фокусе «ключевой» становится карта с заранее загнутым уголком.

Эффект

Зритель вытаскивает карту, запоминает ее и кладет обратно в колоду (на любое место). Затем фокусник берет колоду и тут же возвращает зрителю с просьбой перетасовать ее. После чего снова берет колоду, разбивает ее и вынимает задуманную карту.

Реквизит

Новая или почти не использованная колода играль-ных карт.

Подготовка

Сгибайте и разгибайте уголок карты, ведя в то же время непринужденную «болтовню» (отвлекающую публику), до тех пор, пока не научитесь делать это безошибочно.

Исполнение

- Передайте колоду зрителю и попросите перетасовать ее.
- После чего снова возьмите колоду, разверните ее в руке веером — рубашками к вам, а мастью к зрителю. Предложите ему вытащить одну карту и запомнить ее.
- Снова сложите колоду и попросите зрителя убрать в нее карту, не показывая вам. Между тем постарайтесь сжать колоду так, чтобы карту можно было вставить лишь с некоторым усилием.

- Легким движением кисти (рис. 1) поверните колоду так, чтобы загаданная карта (а) немного выступала из нее.
- Поблагодарите зрителя и подтвердите, что он сам выбрал место для карты. Во время своей «речи» мизинцем (б), который закрыт от зрителя колодой, чуть согните уголок (в) выступающей карты.

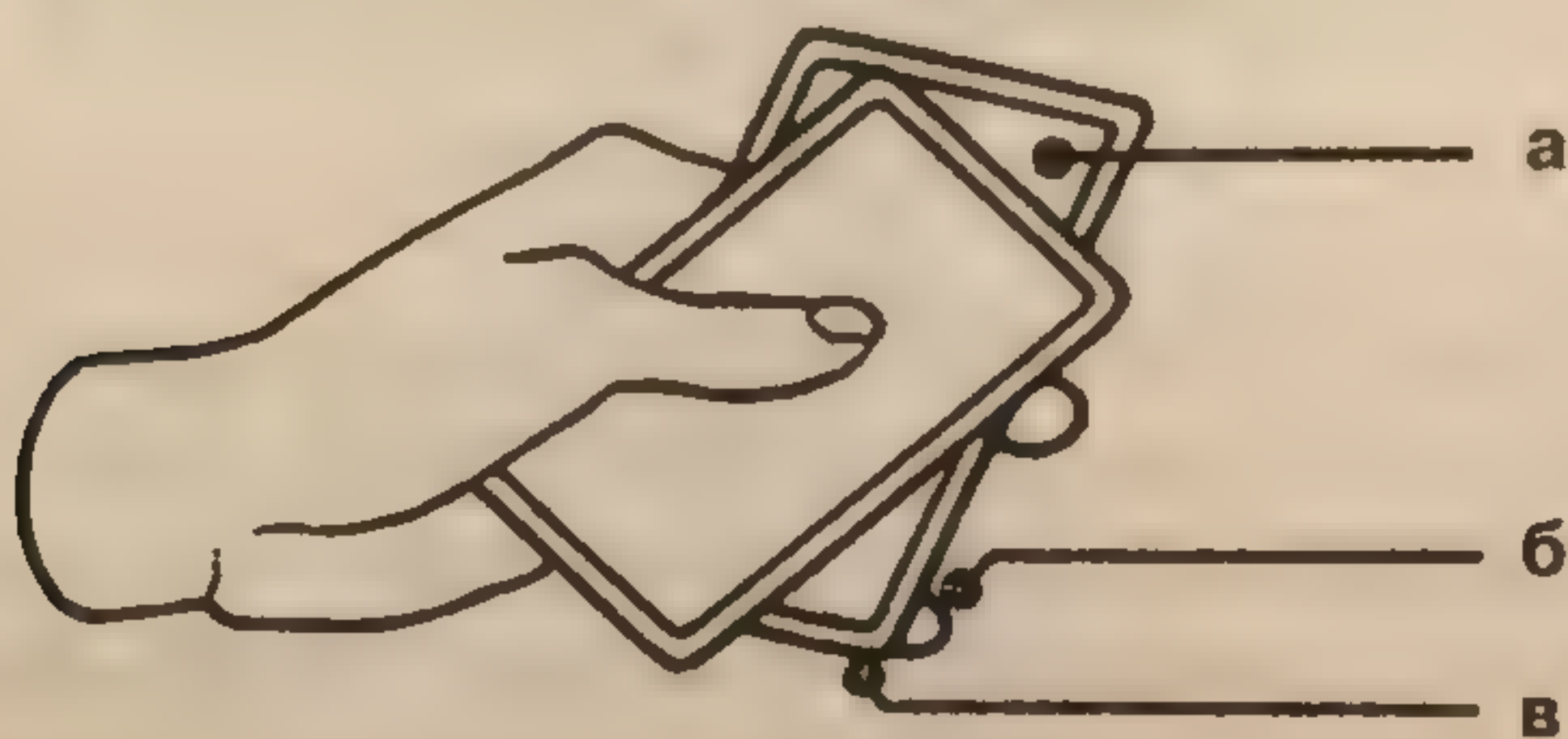


Рис. 1

- После чего тщательно выровняйте колоду и дайте ее зрителю перетасовать.
- Затем заберите колоду обратно. Если вы правильно согнули уголок карты, то легко заметите на ребре колоды небольшую «трещину» (г), схематически показанную на рис. 2. По этой границе разбейте колоду и заметьте загаданную карту (для большего эффекта можете это сделать за спиной).



Рис. 2

- Вытаскивая загаданную карту из колоды, незаметно расправьте согнутый уголок. Теперь публика ни за что не сможет догадаться, как вы проделали свой трюк.

КАРТОЧНЫЕ
КАРТА С НА
В эт
«с на

Эффект
Снач
мане
карту

Реквизит
Новая
ных к

Подготовка
Поупр
остави
а не на

Исполнение
• Пред
карт из
• Сами
и отме
(рис. 1)
край то
«ключе

КАРТА С НАСЕЧКОЙ

В этом сложном трюке «ключевой» будет карта «с насечкой».

Эффект

Сначала фокусник отгадывает, сколько карт в кармане у зрителя, а затем точно предсказывает, какую карту тот задумал.

Реквизит

Новая или почти не использованная колода играль-ных карт.

Подготовка

Поупражняйтесь с новыми картами, стараясь ногтем оставить на их ребре «насечку» — именно на ребре, а не на лицевой поверхности и не на рубашке карты.

Исполнение

- Предложите зрителю вытащить любые двенадцать карт из колоды и тщательно их перетасовать.
- Сами в это время возьмите оставшуюся колоду и отметьте ногтем верхний край верхней карты (рис. 1). Переверните колоду и отметьте нижний край той же карты, которая станет теперь вашей «ключевой».

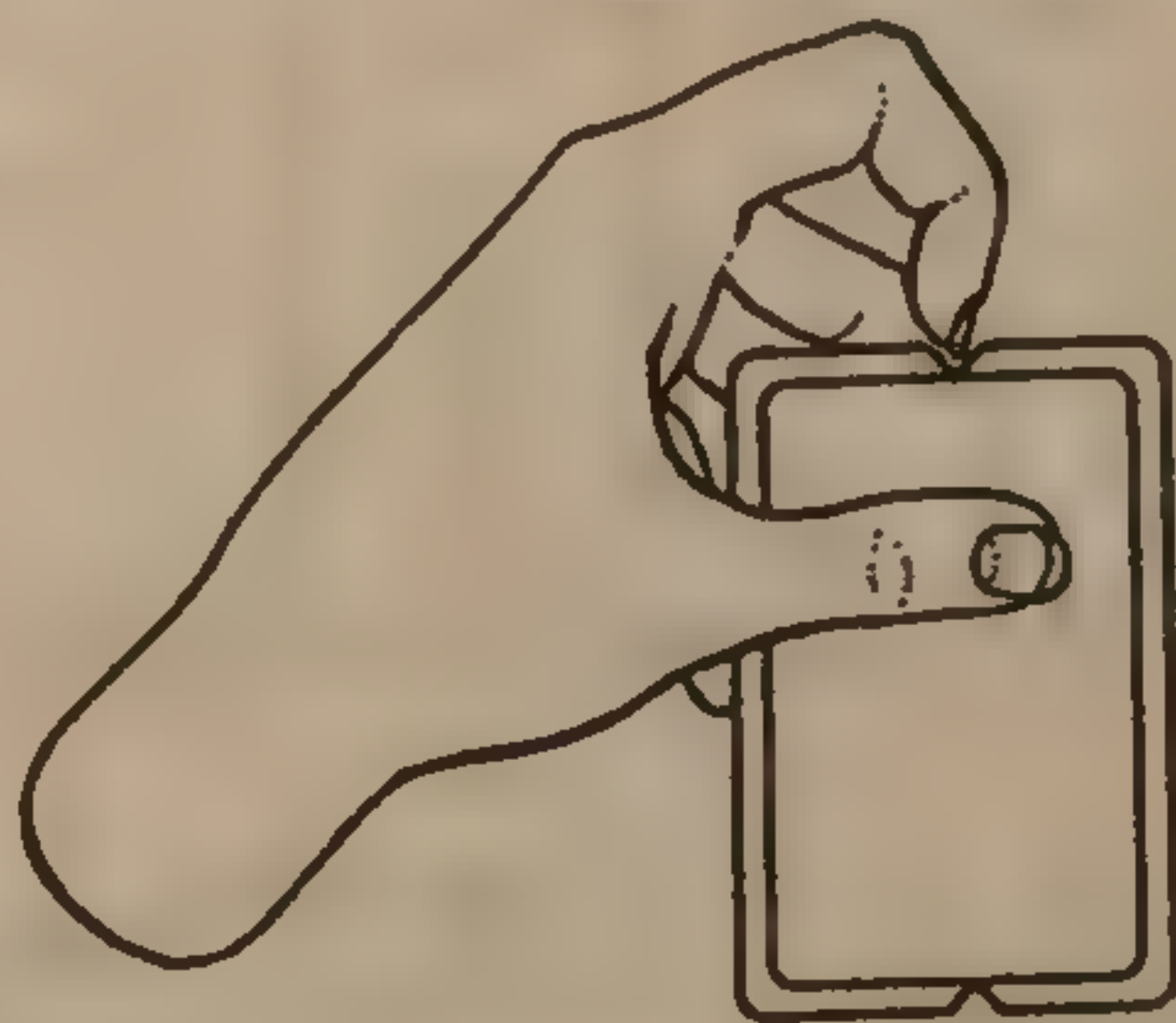


Рис. 1

- Положите колоду на стол мастью вниз. Ваша «ключевая» карта — верхняя.
- Попросите зрителя убрать в карман несколько карт из первых двенадцати.
- Предложите перетасовать оставшиеся у него в руках карты, взглянуть на нижнюю и запомнить ее. После этого он должен положить эти карты на вашу колоду. Теперь загаданная зрителем карта легла поверх вашей «ключевой».
- Передайте колоду зрителю и попросите его одну за другой выложить на столе шесть верхних карт (рубашками кверху): верхняя должна быть первой, на нее ляжет та, что была в колоде второй сверху, и так далее.
- Затем из оставшихся шести карт он должен выложить такой же ряд под первым (рис. 2).

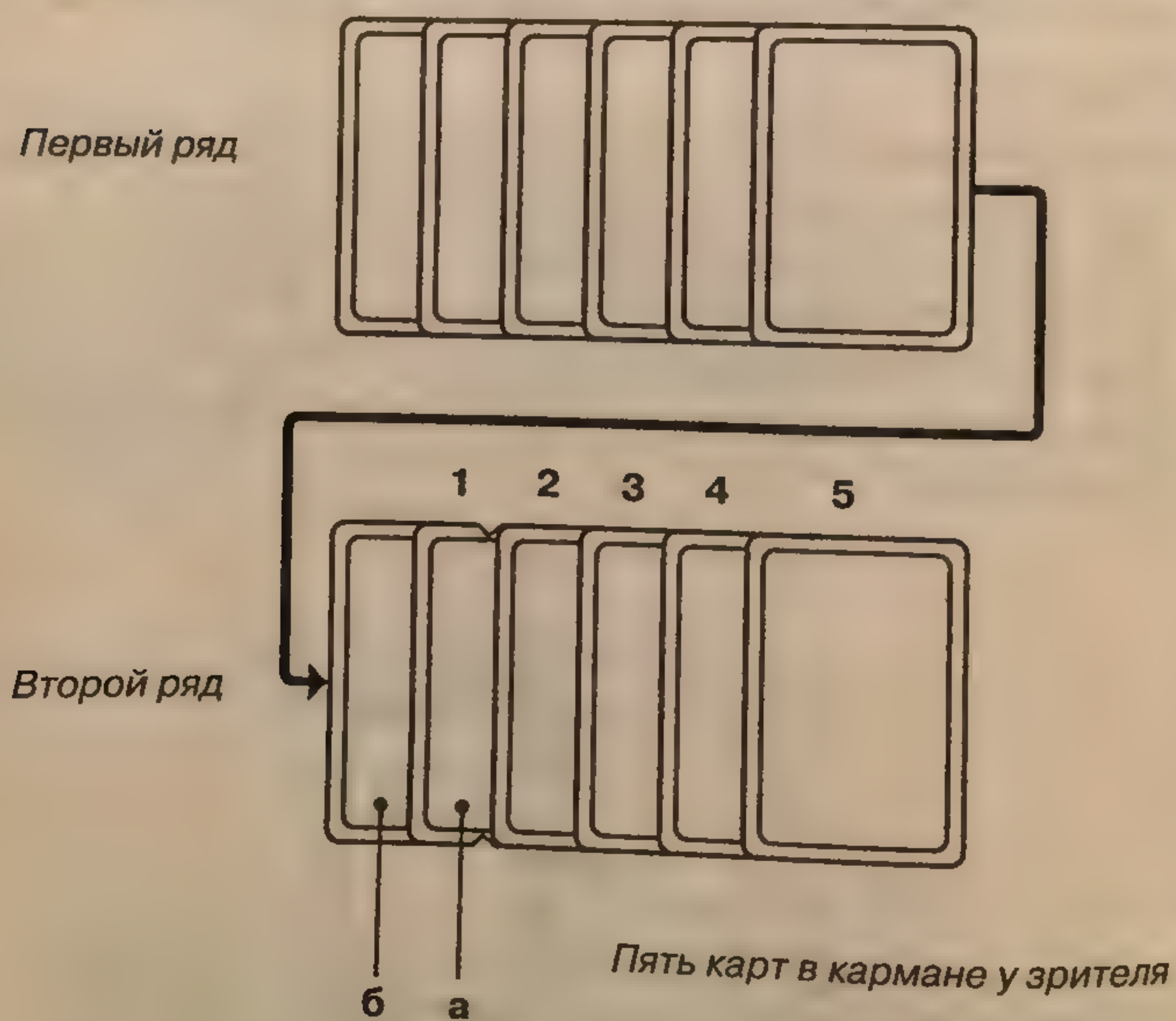


Рис. 2

- Разыщите «ключевую» карту (а). Для вас это будет карта 1. Теперь посчитайте, сколько карт находится от нее справа (включая ее саму и последнюю карту во втором ряду). Это и есть число карт, спрятанных в кармане у зрителя! (Если «ключевая» карта находится в первом ряду, то число, очевидно, будет больше шести; если во втором — шесть или меньше.)
- Теперь сообщите зрителю, сколько карт у него в кармане, после чего попросите их вынуть и продемонстрировать публике, что вы не ошиблись.
- Но это еще не финал. Предложите зрителю указать на любую из карт, лежащих на столе рубашками кверху. Вполне возможно, что он укажет прямо на загаданную карту (б) — ту, что находится перед вашей «ключевой». Вот теперь фокус закончен: вы просите зрителя перевернуть эту карту, которая, к изумлению собравшихся, окажется загаданной.
- Если же (что более вероятно) зритель укажет на какую-то другую карту, перемешайте остальные, но так, чтобы загаданная карта осталась нижней в колоде. При этом постарайтесь незаметно подсмотреть ее, а затем перемешайте выложенные на столе двенадцать карт с остальной колодой.
- Попросите зрителя открыть указанную им карту и продемонстрировать всем собравшимся. Увидев ее, произнесите многозначительное: «Ага, прекрасно, прекрасно...», после чего сделайте вид, что ведете в уме какие-то сложные подсчеты. «Закончив» их, переберите карты в колоде и найдите загаданную карту.



Математические карточные фокусы

Большинство описанных ниже фокусов весьма легки в исполнении. Они основаны скорее на определенных математических принципах расположения карт в колоде, чем на манипуляциях с нею. Поэтому мы советуем использовать эти простые и эффективные трюки, чтобы разнообразить ваш обычный репертуар.

РЯДЫ И КОЛОНКИ

Этот трюк рассчитан на юных зрителей. Не повторяйте его на бис, так как публика может догадаться, как он выполняется.

Эффект

Зритель выбирает карту из колоды, запоминает, а затем возвращает ее обратно. Фокусник раскладывает карты на столе мастью кверху в ряды (по шесть карт в каждом), затем повторяет действие (но в другом порядке), каждый раз прося зрителя указать, в каком ряду находится загаданная карта. В конце концов фокусник отгадывает ее.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Научитесь быстро и аккуратно выкладывать ровные ряды и колонки из карт так, чтобы они плотно прилегали друг к другу.

Исполнение

- Отсчитайте 36 карт из колоды и перетасуйте их методом обычной перетасовки на ладони (см. с. 8).

КАРТОЧНЫЕ Т

- Пог...
- Воз...
- на ст...
- по ше...
- ва на...
- тельно...
- дах до...
- необхо...



- Попро...
- ная им к...
- ряд).
- Теперь...
- следоват...
- Запомни...
- карта.
- Снова...
- на этот р...
- душем сл...
- ряду кас...
- ся зазор.

- Попросите зрителя выбрать карту, запомнить, положить обратно и перетасовать колоду.
- Возьмите колоду у зрителя и разложите карты на столе мастью кверху в шесть ровных рядов по шесть карт в каждом. Раскладывайте карты слева направо, с первого ряда по шестой (последовательность показана стрелкой на рис. 1). Карты в рядах должны касаться друг друга, но между рядами необходимо оставлять зазор.



Рис. 1

- Попросите зрителя указать, где лежит выбранная им карта (пусть это будет, к примеру, третий ряд).
- Теперь соберите все карты в колоду в той же последовательности, в которой вы их раскладывали. Запомните, в каком ряду сверху была загаданная карта.
- Снова выложите ряд из шести карт, только на этот раз — вертикальный (рис. 2). Как и в предыдущем случае, сделайте так, чтобы карты в каждом ряду касались друг друга, а между рядами оставался зазор.



Рис. 2

КАРТОЧНЫЕ ТРИК

Первый ряд

Второй ряд

Третий ряд



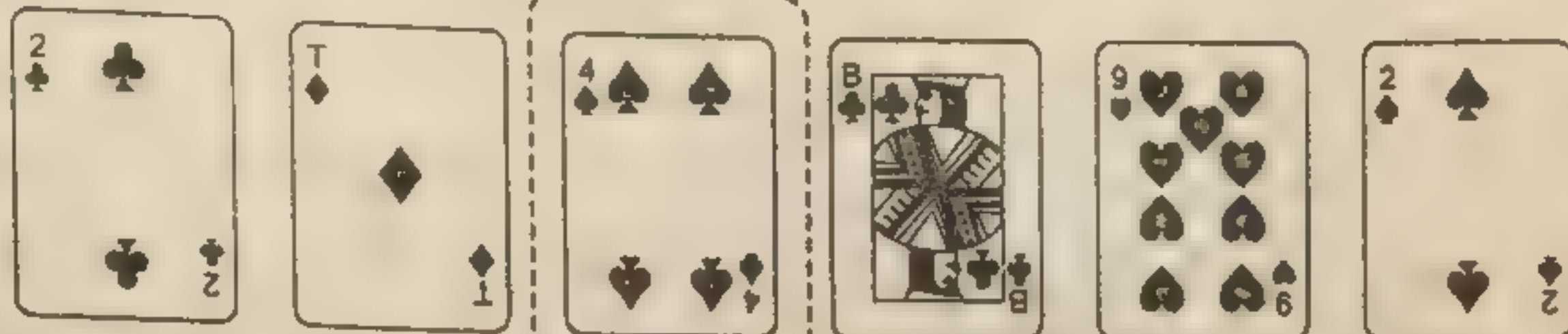
а

Пятый ряд

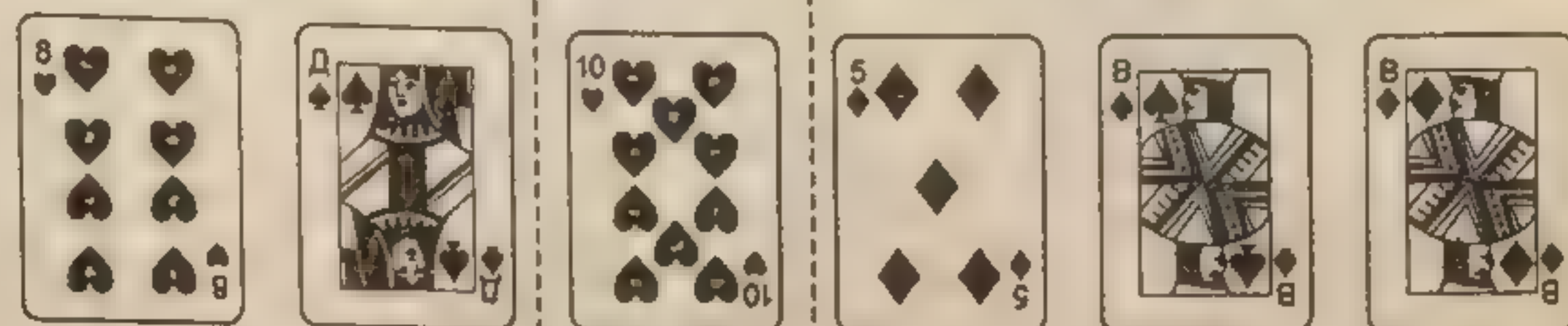
Шестой ряд

• Попроси
ная им кар
определит
Как? Если
в третьем р
чит, она р

Первый ряд



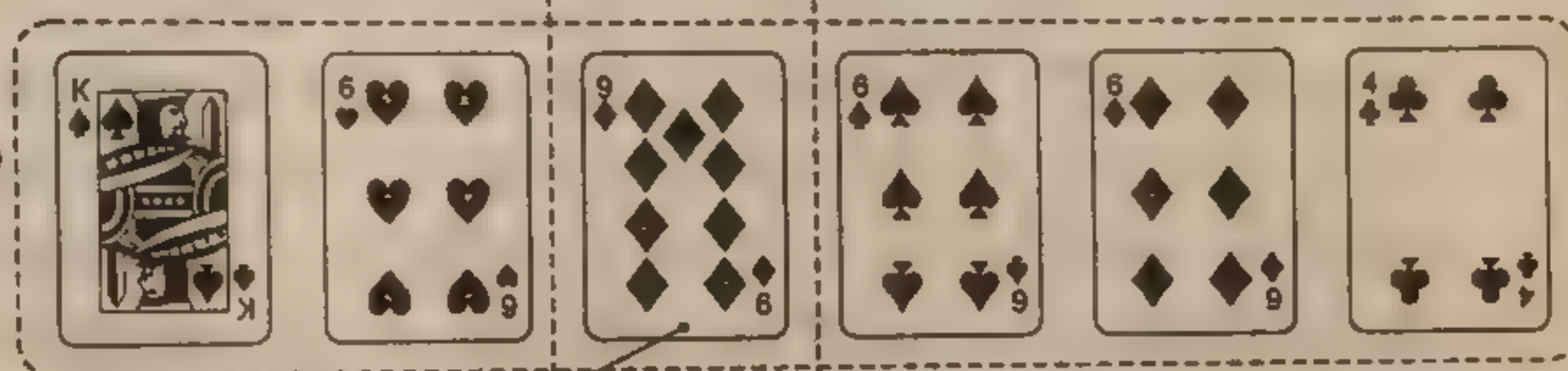
Второй ряд



Третий ряд



а



Пятый ряд



Шестой ряд



Рис. 3

- Попросите зрителя указать, где находится выбранная им карта (рис. 3). После этого вы сможете точно определить, что за карта была загадана. Как? Если зритель говорит, что прежде карта была в третьем ряду, а теперь оказалась в четвертом, значит, она расположена в третьей вертикальной ко-

лонке четвертого ряда (а). Вы ведь раскладывали карты таким образом, чтобы номера горизонтальных рядов в первом случае становились номерами вертикальных колонок во втором. На «месте пересечения» рядов и колонок как раз и находится искомая карта.

ТРИ КОЛОНКИ

При выполнении этого трюка ошибиться практически невозможно, однако угадать его секрет непросто.

Эффект

Зритель выбирает карту, запоминает ее и возвращает в колоду. Фокусник трижды раскладывает карты на столе в три колонки по семь карт. Первый и второй раз он просит зрителя указать, где находится загаданная карта. На третий раз он безошибочно находит «незнакомку», потому что ею всегда оказывается средняя карта последнего расклада.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Научитесь трижды раскладывать карты в три колонки (способом, указанным ниже) так, чтобы в результате заранее выбранная карта всегда оказывалась в центре последнего расклада.

Исполнение

- Отсчитайте 21 карту из колоды. Перетасуйте их обычным способом на ладони (см. с. 8).
- Попросите зрителя выбрать карту, запомнить, положить ее обратно и перетасовать колоду.
- Возьмите колоду и выложите карты мастью кверху в три колонки по семь карт в каждой. Выкладывать



Рис. 1

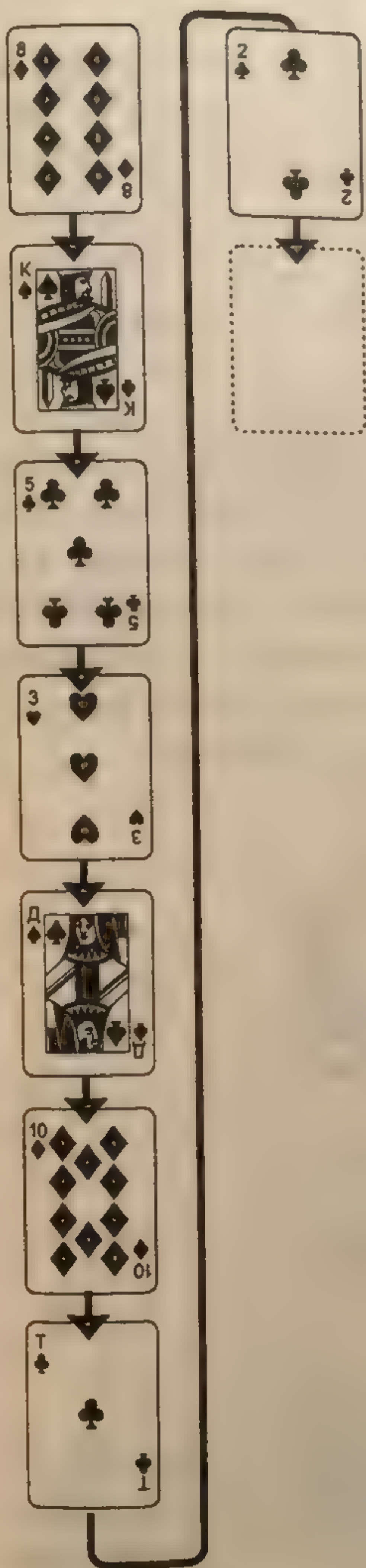


Рис. 1

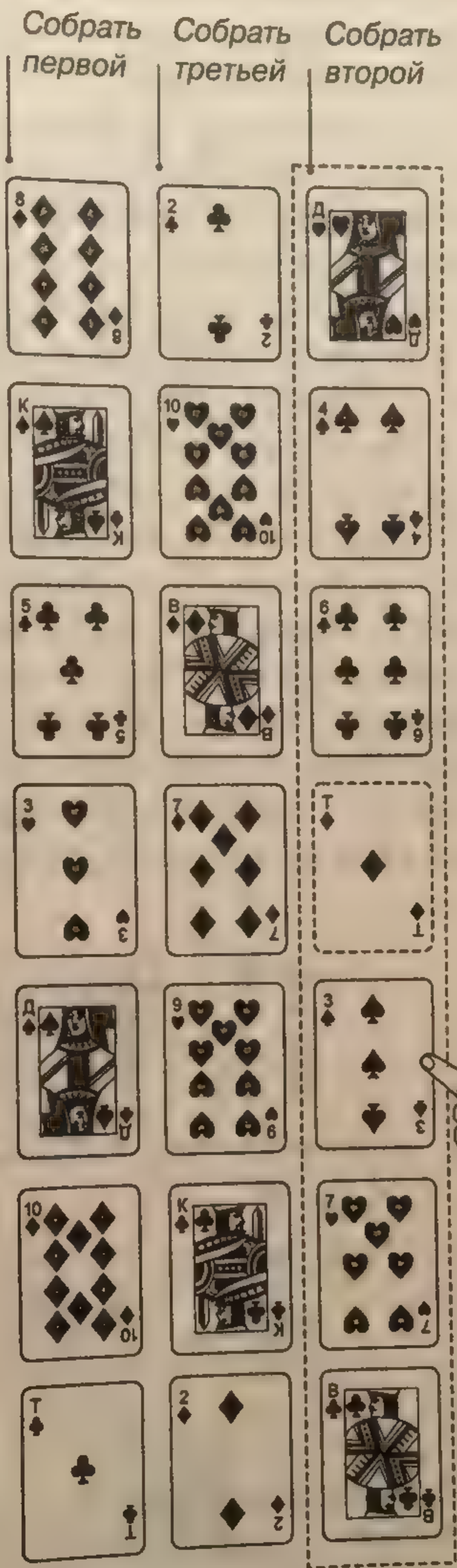


Рис. 2

следует сверху вниз и двигаясь от колонки к колонке слева направо (рис. 1). Каждый раз первой открывается и кладется на стол верхняя карта в колоде, затем следующая и так далее.

- Попросите зрителя указать, где находится загаданная карта. Получив ответ, соберите карты в каждой колонке, начиная с верхней. Прежде всего следует собрать карты первой колонки, затем той, где лежит загаданная карта, и, наконец, последней (рис. 2). Если зритель покажет на первую колонку, то сначала складывается вторая колонка, потом первая, а в заключение — третья. В результате «собранная» колонка, где находится загаданная карта, оказывается между двумя другими.
- Снова разложите карты на столе, только на этот раз выкладывайте их в горизонтальные ряды, как показано стрелкой на рис. 3. Первая карта будет верхней картой в первой колонке, вторая — верхней во второй, третья — верхней в третьей, четвертая — второй сверху в первой колонке и так далее.



Рис. 3

- Снова попросите зрителя указать, где находится загаданная карта. Получив ответ, соберите карты так, чтобы ряд с нужной картой оказался между двумя другими.

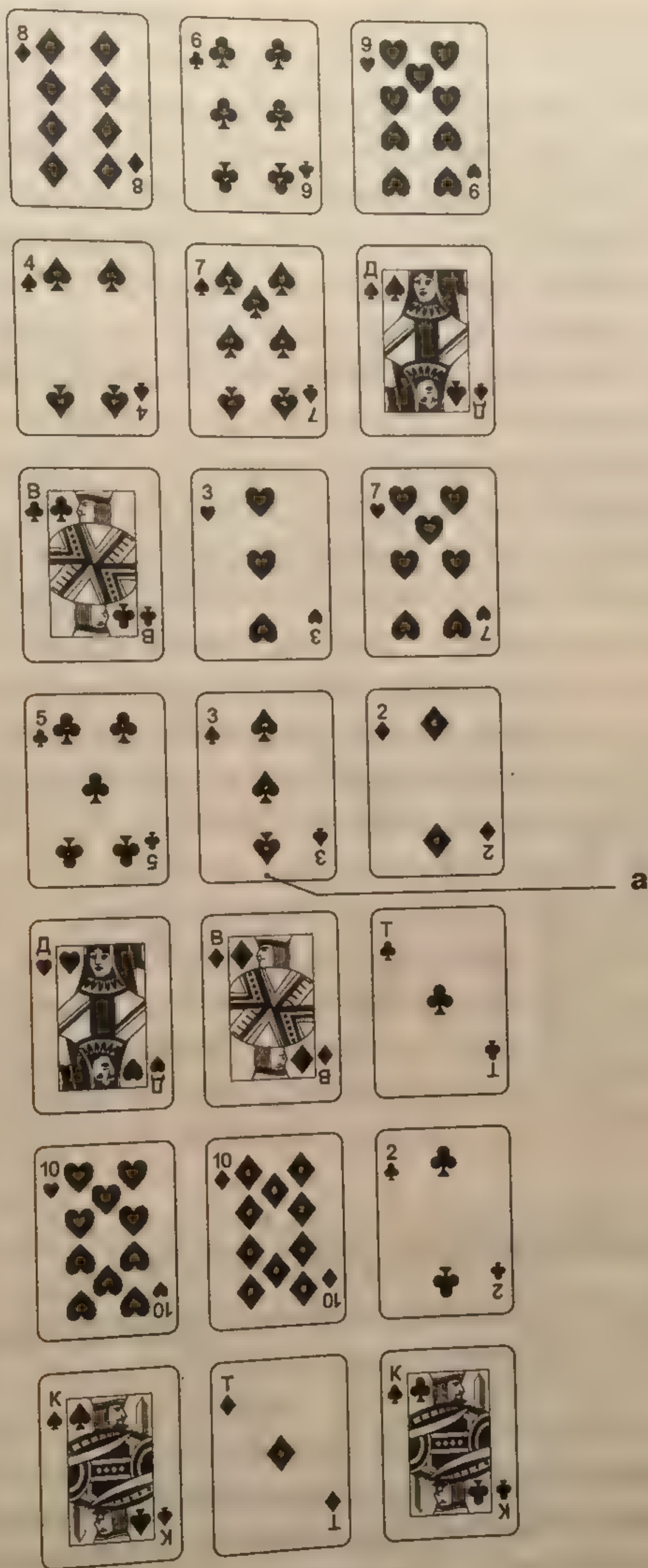


Рис. 4

- Наконец снова разложите карты — по предыдущей схеме.
- В последний раз попросите зрителя указать, где находится загаданная карта. Соберите карты так же, как и в предыдущих случаях (ряд с нужной картой должен снова оказаться между двумя другими).
- В заключение выложите карты на стол мастью кверху: либо в линию, либо снова в три колонки, как показано на рис. 4. В первом случае (линия) загаданной картой окажется центральная (а) — одиннадцатая по счету, во втором (колонки) — тоже центральная — четвертая в средней колонке.
- А теперь — объяснение. В первый раз вы запомнили, что загаданная карта — одна из семи в указанной зрителем колонке. Раскладывая карты во второй раз, вы распределили эту семерку по трем колонкам, так что в каждой могло оказаться либо две, либо три карты из «вашей» первоначальной колонки. Когда же вы разложили карты в третий раз, то автоматически разбили эти «двойки» и «тройки» по трем новым колонкам; теперь загаданная карта обязательно должна была оказаться в центре одной из колонок. Указав, в какой именно, зритель развеял ваши сомнения. Вы окончательно выложили карты на стол, и карта просто не могла занять какое-либо иное место, кроме центрального — в «линии» или в «квадрате».

СТРЕЛЬБА ПО КРУГУ («ВИЛЬГЕЛЬМ ТЕЛЛЬ»)

Во время демонстрации этого фокуса карты раскладываются по кругу.

Эффект

Зрителю дается стопка карт. Часть из них он должен положить в карман, а остальные перетасовать и запомнить нижнюю. Затем зритель кладет оставшиеся

КАРТОЧНЫЕ ТР
у него
выкла
фербл
в свое
ник от
оно про

Реквизит
Обыкно

Подготовка
Необход
приема:
чтобы в
залось 1

Исполнение

- Попро
- Возьми
- При это
- их и пер
- карты, о
- Положи
- Отверн
- карт из т
- сле чего
- нижнюю
- на столе.
- Когда э
- телям, во
- дете вык
- Расклад
- показано
- жет на ме
- далее —
- не окажется
- ложите по

у него в руках карты на колоду. Фокусник по одной выкладывает верхние 12 карт на стол — в форме циферблата — и просит зрителя пересчитать карты в своем кармане. Услышав названное число, фокусник открывает одну из карт — именно ту, на которой оно проставлено!

Реквизит

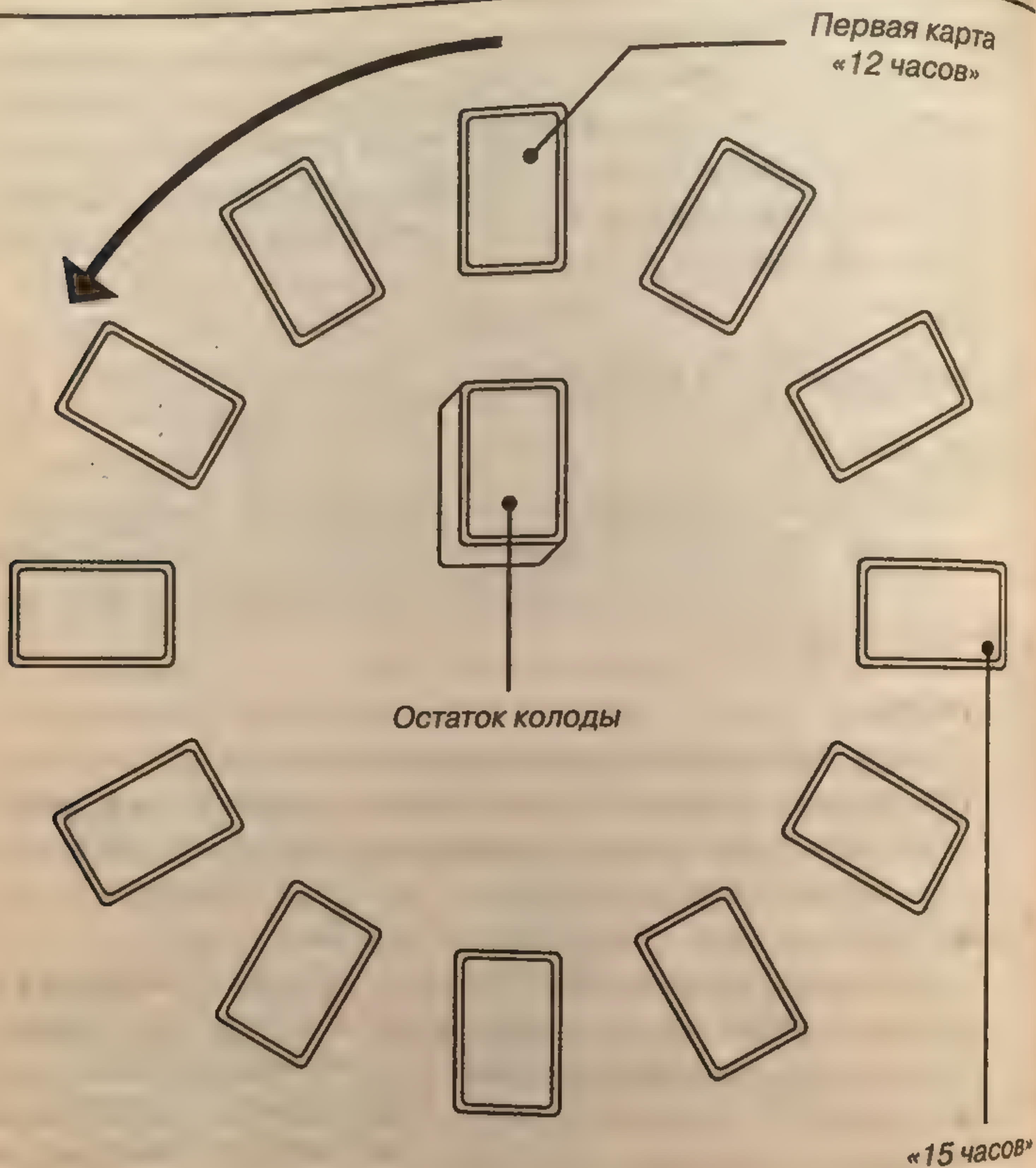
Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Необходима тренировка в выполнении следующего приема: быстро отсчитывая 12 карт, сделать так, чтобы в руке у вас незаметно для окружающих оказалось 13 карт.

Исполнение

- Попросите зрителя перетасовать колоду.
- Возьмите ее и как бы случайно разверните веером. При этом мысленно отсчитайте 13 карт, выдерните их и передайте зрителю со словами: «Держите эти карты, они нам понадобятся в дальнейшем».
- Положите остаток колоды на стол рубашкой кверху.
- Отвернитесь и попросите зрителя убрать несколько карт из тех, что вы передали ему, к себе в карман. После чего — перетасовать оставшиеся, запомнить нижнюю и положить карты на колоду, лежащую на столе.
- Когда это будет сделано, повернитесь лицом к зрителям, возьмите колоду и объясните, что сейчас будете выкладывать карты, как на «циферблате».
- Раскладывайте карты против часовой стрелки, как показано на рисунке: первая (верхняя в колоде) ляжет на место «12 часов», следующая — на место 11, затем на место «12 часов», следующая — на место 11, далее — 10, 9... пока последняя, двенадцатая карта не окажется на месте «1 часа». Оставшиеся карты положите под «12 часами».



- Сообщите зрителям, что теперь каждая карта на «циферблате» будет соответствовать своему «часу».
- Попросите зрителя вынуть из кармана остальные карты, пересчитать их и назвать количество. Предположим, что в карман было положено шесть карт.
- Предложите зрителю указать на карту, занимающую на «циферблате» место «6 часов» (то есть на самую нижнюю).

• После чего, а затем (сов)): это

Замечание: что карт, будет 13. Если у него лежит во внимание 12 карт, соответствующей, что б

ДЕСЯТЬ В ЛИНИИ

Этот трюк. Отрабатывайте при каждом повторении.

Эффект

Карты разложены кверху. Фокусеры переложат за другой столик именно отгадать к столу, заветное перенесено и так далее.

Реквизит

Десять карт или прост до десятка

- После чего попросите его назвать загаданную карту, а затем открыть ту, на которую он указал («6 часов»): это и будет нужная вам карта.

Замечание. Трюк срабатывает безотказно, потому что карт, возвращенных зрителем в колоду, всегда будет 13 минус число карт, положенных в карман. Если у него в кармане пять карт, то на колоду он положит восемь. После того как вы разложите верхние 12 карт колоды по указанной выше схеме, карта, соответствующая «8 часам», как раз и окажется той, что была загадана зрителем.

ДЕСЯТЬ В ЛИНИЮ

Этот трюк лучше всего показывать юным зрителям. Отработав фокус так, чтобы порядок карт в колоде при каждом новом исполнении не менялся, можете повторить его несколько раз подряд.

Эффект

Карты разложены на столе в линию рубашками кверху. Фокусник отворачивается и просит зрителя переложить несколько карт (до девяти) — одну за другой — с левого конца линии на правый. Сколько именно карт было перенесено, фокусник обещает отгадать за секунду. Затем он вновь поворачивается к столу, открывает одну карту — и она указывает заветное число! Если открывается тройка, значит, перенесены три карты; пятерка — пять; туз — одна и так далее.

Реквизит

Десять карт любой масти. Главное, чтобы на них были проставлены все числа — от туза (единицы) до десятки.

Подготовка

Прежде чем исполнять трюк перед публикой, сложите карты в порядке возрастания — от туза до десятки.

Исполнение

- Выложите карты в линию на столе рубашками кверху так, чтобы слева был туз, а далее — карты, обозначенные цифрами от двойки до десятки.
- Объясните зрителям, что сейчас отвернетесь и, пока будете стоять к ним спиной, они должны перенести одну за другой, не меняя порядка, любое количество карт (от одной до девяти) с левого конца на правый, а вы это количество отгадаете.

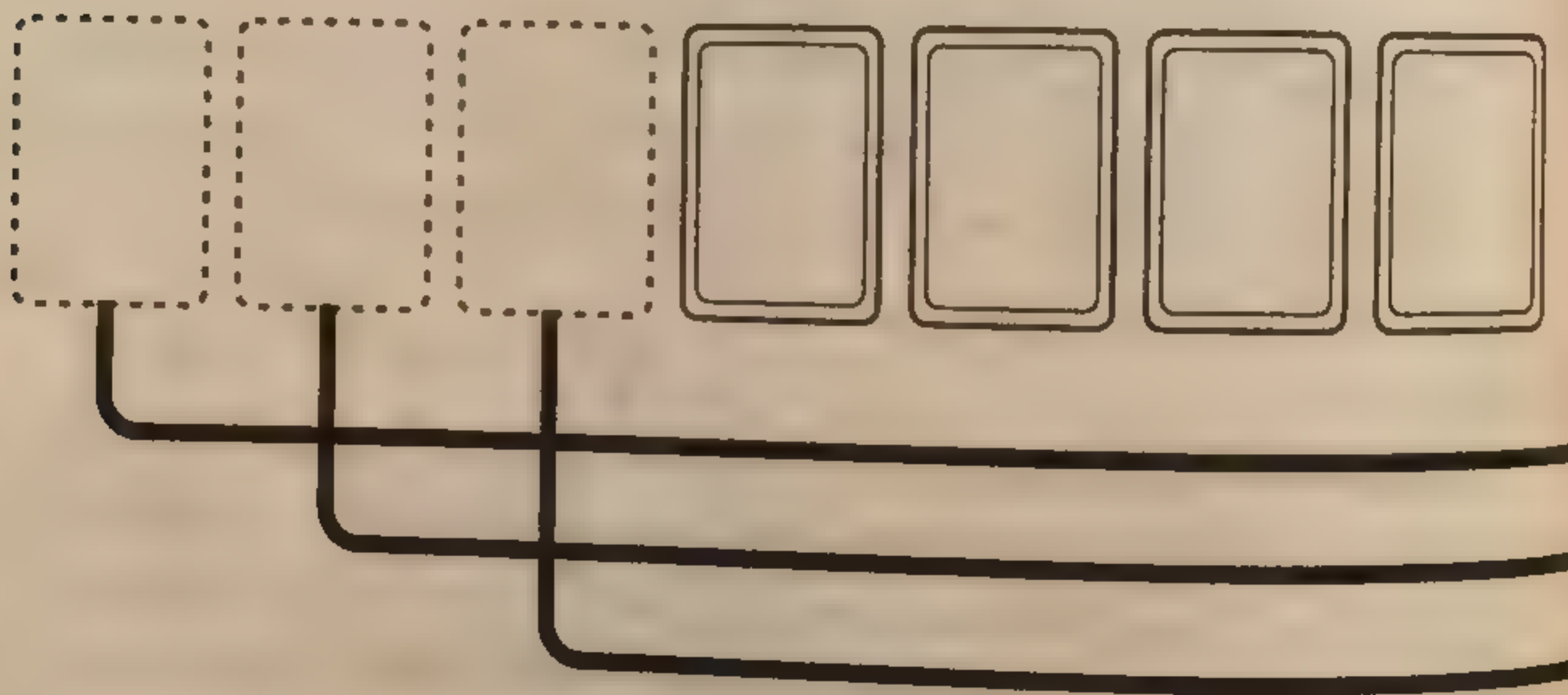


Рис. 1

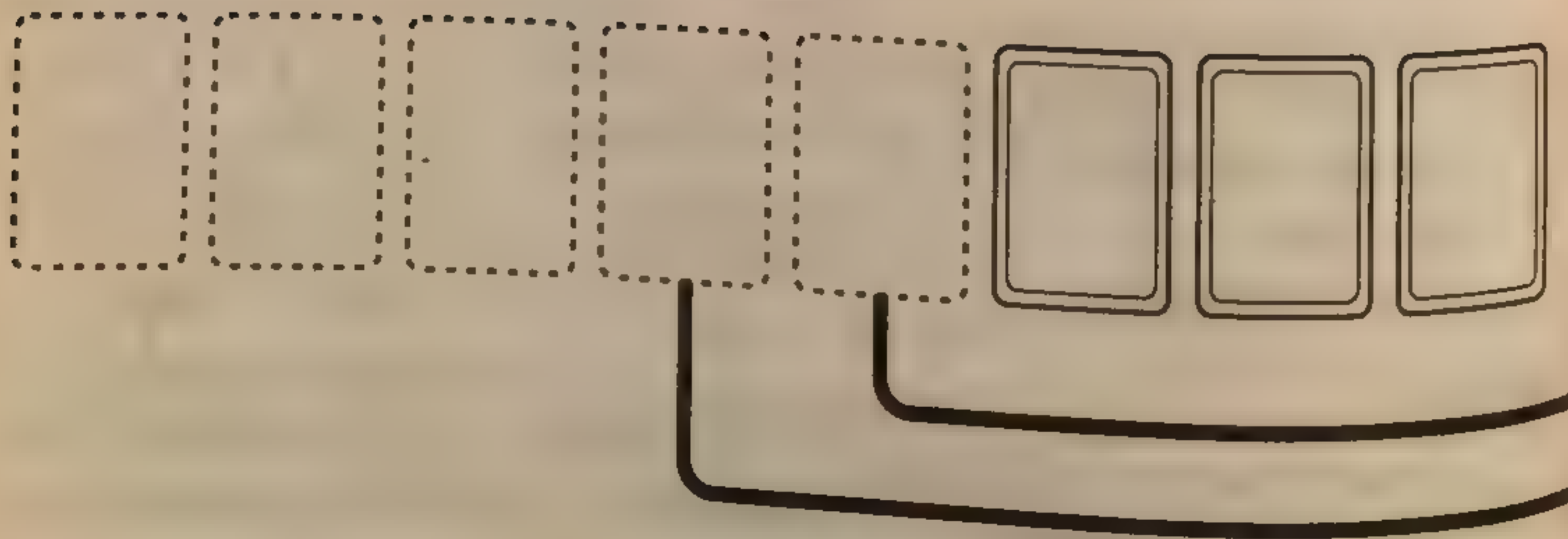
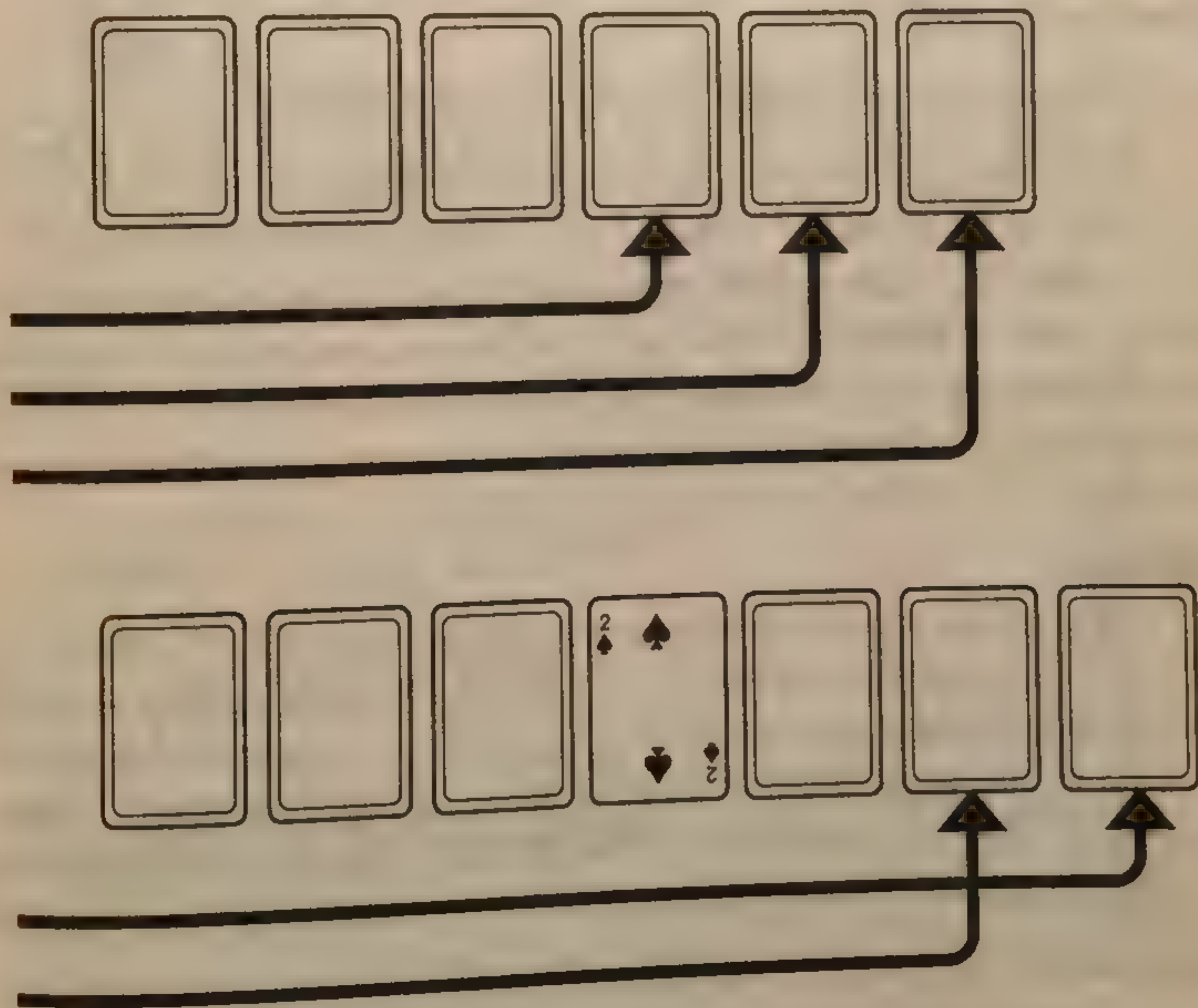


Рис. 2

- Для начала сами переложите несколько карт (скажем, три), показывая зрителям, что им предстоит сделать (рис. 1).
- После этого отвернитесь и подождите, пока зрители будут перекладывать карты.
- Когда они закончат, снова повернитесь лицом к зрителям и к столу с картами. Если во время предварительной демонстрации вы перенесли три карты, отсчитайте три карты справа и откройте четвертую: она и покажет нужное количество. Например, если они перенесли две карты, вы обязательно откроете двойку (рис. 2).
- Можете повторить номер, каждый раз мысленно прибавляя к числу карт, перенесенных вами во время



Подготовка

Прежде чем исполнять трюк перед публикой, сложите карты в порядке возрастания — от туза до десятки.

Исполнение

- Выложите карты в линию на столе рубашкой кверху так, чтобы слева был туз, а далее — карты, обозначенные цифрами от двойки до десятки.
- Объясните зрителям, что сейчас отвернетесь. Пока будете стоять к ним спиной, они должны перенести одну за другой, не меняя порядка, любое количество карт (от одной до девяти) с левого конца на правый, а вы это количество отгадаете.

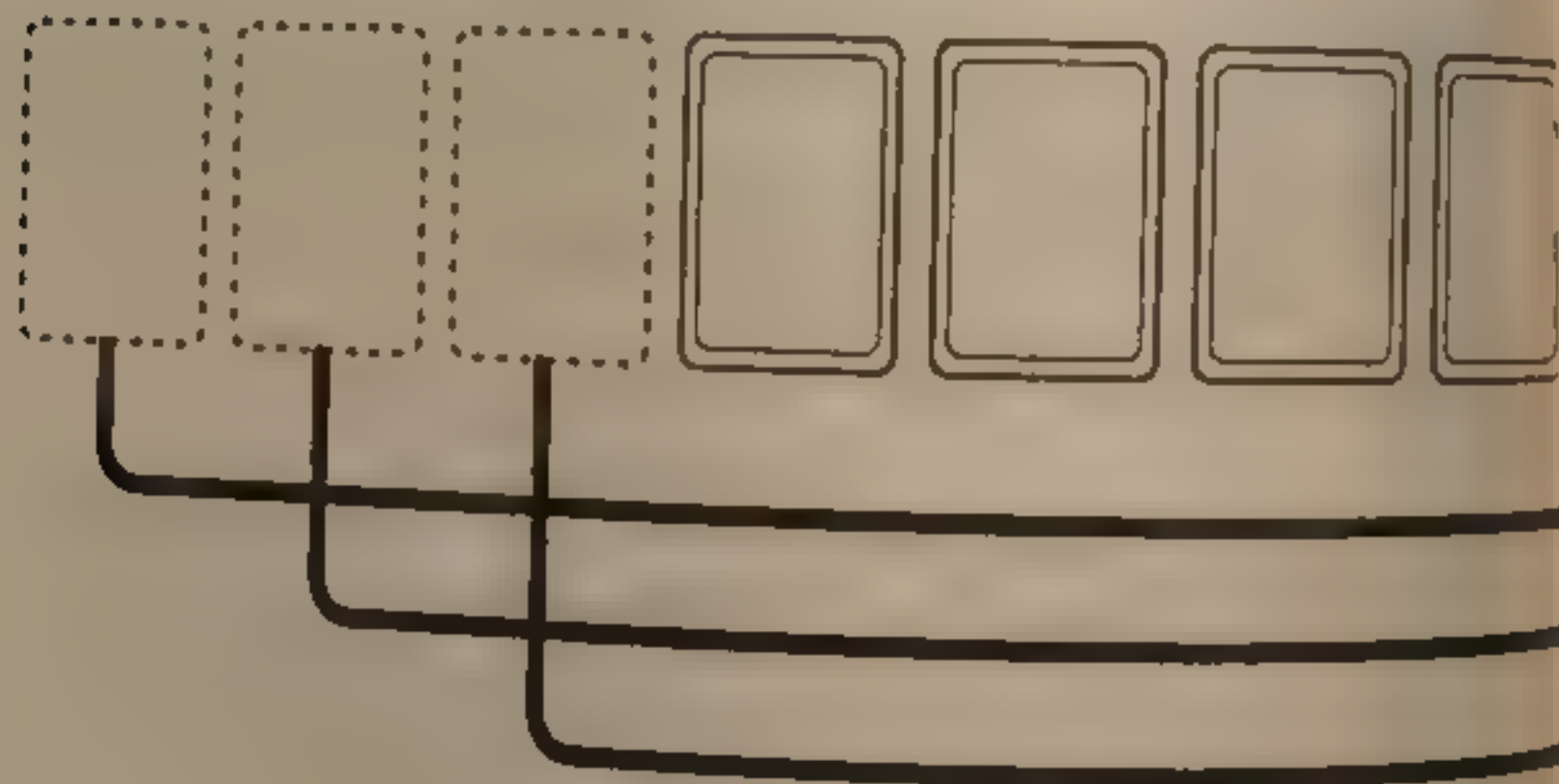


Рис. 1

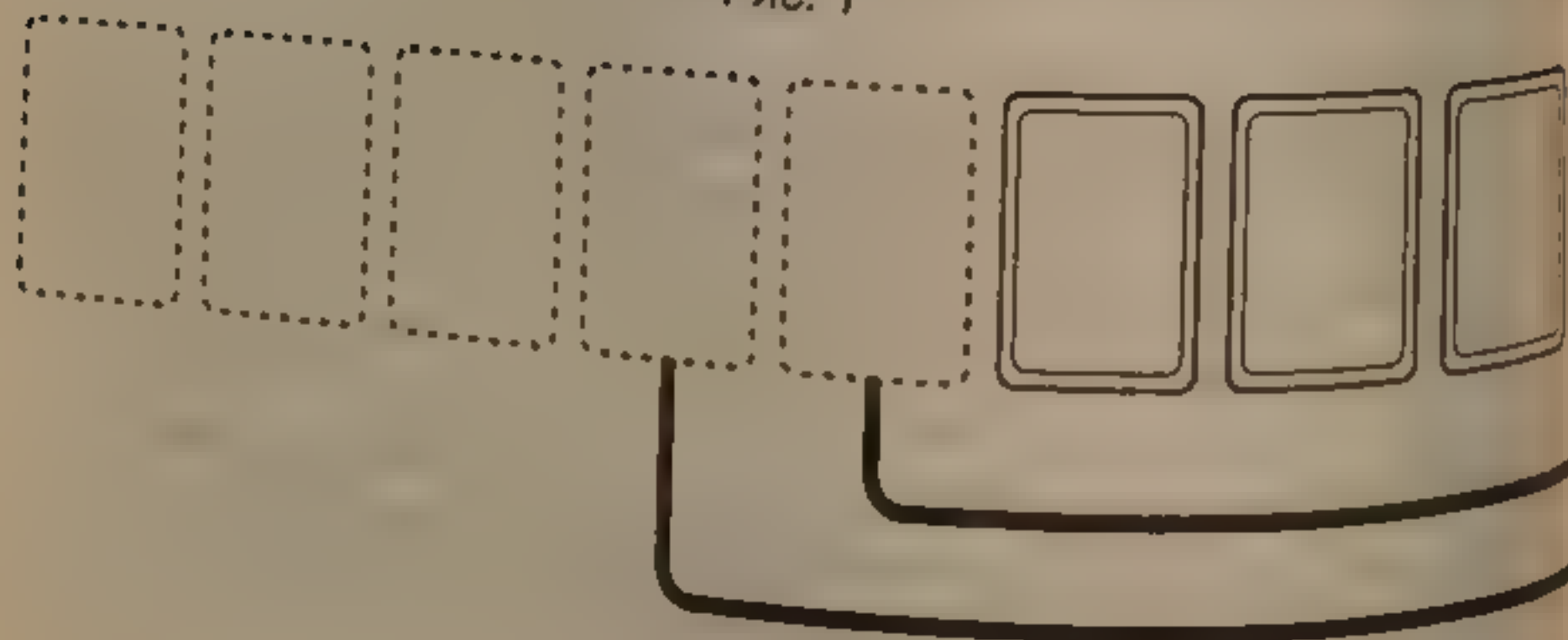
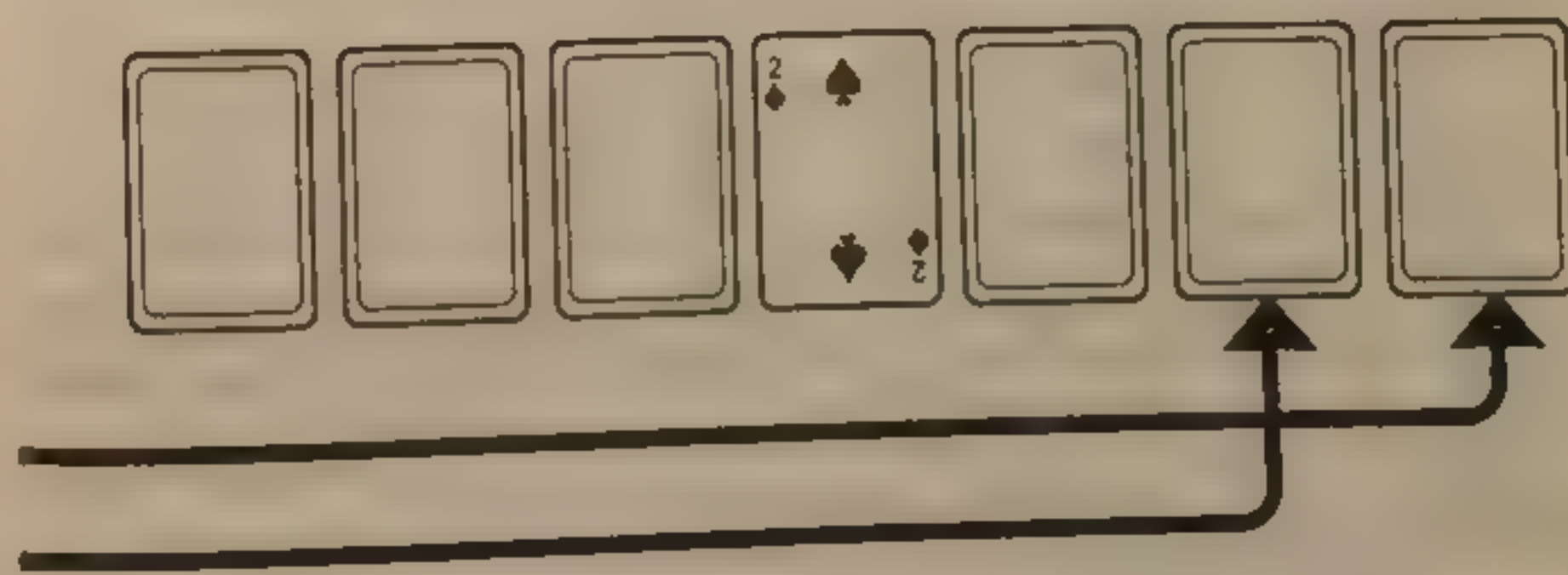
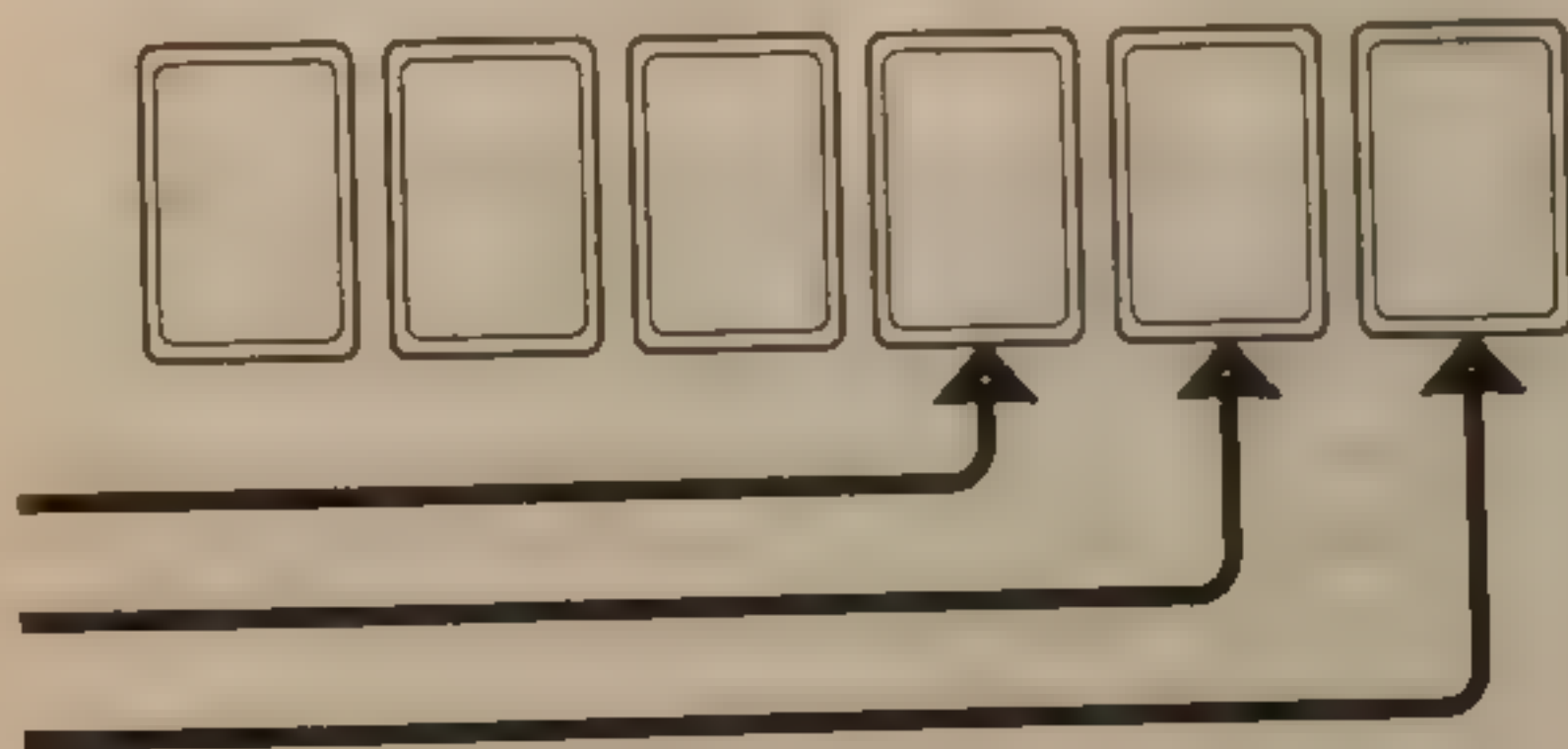


Рис. 2

КАРТОЧНЫЕ ТРЮКИ

- Для начала сами переложите несколько карт (скажем, три), показывая зрителям, что им предстоит сделать (рис. 1).
- После этого отвернитесь и подождите, пока зрители будут перекладывать карты.
- Когда они закончат, снова повернитесь лицом к зрителям и к столу с картами. Если во время предварительной демонстрации вы перенесли три карты, отсчитайте три карты справа и откройте четвертую: она и покажет нужное количество. Например, если они перенесли две карты, вы обязательно откроете двойку (рис. 2).
- Можете повторить номер, каждый раз мысленно прибавляя к числу карт, перенесенных вами во время



очередной демонстрации, число карт, перенесенных зрителями накануне. Например, выполняя трюк во второй раз, прибавьте к трем вашим картам две карты, перенесенные зрителями (см. выше). Теперь вам надо отсчитать уже пять карт справа и открыть шестую — ею обязательно окажется шестерка.

- Не забывайте о суммарном счете. Когда число карт в сумме превысит десять, отнимите их и продолжайте работать только с остатком.

Замечание. Если зрители захотят вас обмануть и оставят все карты на месте, то вы это быстро определите: открытая вами карта окажется десяткой.

ДЕВЯТАЯ КАРТА

Фокус основан на простом математическом наблюдении: все числа от 10 до 19 обладают особым свойством — если сложить две составляющие их цифры (1 и 0, 1 и 1, 1 и 2 и так далее), а затем вычесть полученную сумму из первоначального числа, то разность всегда будет равняться девяти. Например, $10 - (1 + 0)$, $11 - (1 + 1)$ и так далее до $19 - (1 + 9)$.

Эффект

Зрителю предлагается выбрать любое число от 10 до 19, а затем особым образом (основываясь на простых математических подсчетах с использованием задуманного числа) выложить карты на стол. Перед тем как он откроет и выложит на стол последнюю карту, фокусник безошибочно угадывает ее.

Реквизит

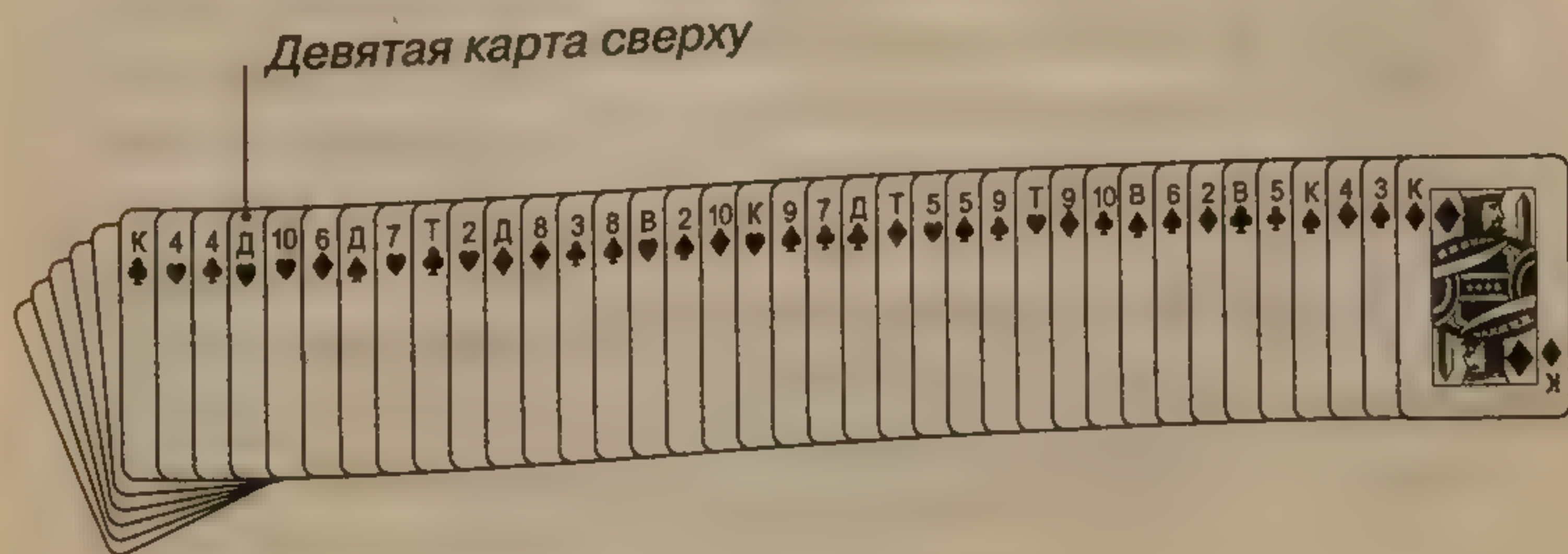
Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Фокус получается «сам собой». Единственное, в чем стоит потренироваться, так это в умении быстро и незаметно подглядеть (см. с. 21) девятую сверху карту в колоде.

Исполнение

- Перетасуйте колоду и быстро просмотрите все карты, как будто желаете убедиться, что в нее не попал какой-нибудь «ненужный» джокер. Одновременно старайтесь незаметно подглядеть, какая карта лежит девятой сверху (помните, что когда вы перевернете колоду рубашкой кверху, то наверху окажутся те карты, которые до сих пор лежали внизу).
- Положите колоду рубашками кверху на стол перед зрителем.
- Попросите его загадать любое число от 10 до 19.
- Спросите его: «Загадали?» — и, получив положительный ответ, передайте зрителю колоду. Предложите отсчитать и стопкой положить на стол верхние карты в количестве, которое он загадал. Важно, чтобы порядок карт в колоде не менялся — первой на стол ложится верхняя, затем следующая после нее и так далее. Сами в это время можете отвернуться, чтобы не видеть, сколько именно карт зритель сложит в стопку на столе.



- Теперь предложите ему заняться счетом: «Вспомните загаданное вами число, сложите обе цифры, из которого оно состоит, и запомните сумму. Например, если вы задумали 13, то должны сложить единицу и тройку, получив в результате четыре. Поняли?» При необходимости повторите сказанное еще раз.
- Продолжайте объяснения: «Теперь верните — по одной — в колоду такое количество карт из оставшихся у вас в руках, которое соответствует полученной при подсчете сумме. Если сумма равна четырем, нужно вернуть в колоду четыре карты. Причем верхняя карта в вашей пачке должна лечь на колоду первой, за ней — вторая сверху и так далее».
- После того как зритель совершит все необходимые действия, снова обратитесь к нему: «А теперь посмотрите на верхнюю из оставшихся у вас в руках карту и запомните ее, не показывая мне». Если зритель верно следовал вашим инструкциям, он должен открыть и запомнить как раз ту «девятую» карту, которую вам удалось подсмотреть.
- Попросите зрителя спрятать эту карту куда-нибудь в середину колоды, разбить ее несколько раз и хорошенько перетасовать.
- После чего разбросайте карты по столу мастью кверху и поводите над ними пальцами, как будто надеетесь почувствовать некий загадочный импульс. Затем внезапно остановитесь на нужной карте и назовите ее.

ПИАНИНО

Этот трюк старый, но надежный. Он восходит к началу 1900-х годов. Назван так потому, что положение рук артиста во время демонстрации фокуса напоминает игру на фортепиано. Не повторяйте этот фокус дважды перед одной и той же аудиторией: зрители могут разгадать его секрет.

Эффект

Фокусник создает у зрителей впечатление, что каким-то загадочным способом заставляет карту перемещаться из одной стопки в другую.

Реквизит

15 обыкновенных игровых карт.

Подготовка

Успех фокуса зависит от его исполнения без срывов и заминок. Добейтесь быстроты и точности в движениях, а также хорошо продумайте текст, которым будете отвлекать внимание зрителей.

Исполнение

- Для начала попросите присутствующих показать вам кисти рук. Выберите одного из зрителей, которому предстоит быть вашим ассистентом, и объясните ему задачу: «У вас очень музыкальные пальцы, поэтому вы поможете мне выполнить фокус с игрой на пианино. Расставьте пальцы обеих рук, как будто берете аккорд. Готово? А теперь позвольте мне взять несколько карт и вложить их между вашими пальцами».
- Вставьте по две карты между пальцами обеих рук вашего ассистента, начиная с правой (рис. 1). Однако между безымянным пальцем и мизинцем левой руки вставьте не две, а лишь одну карту.

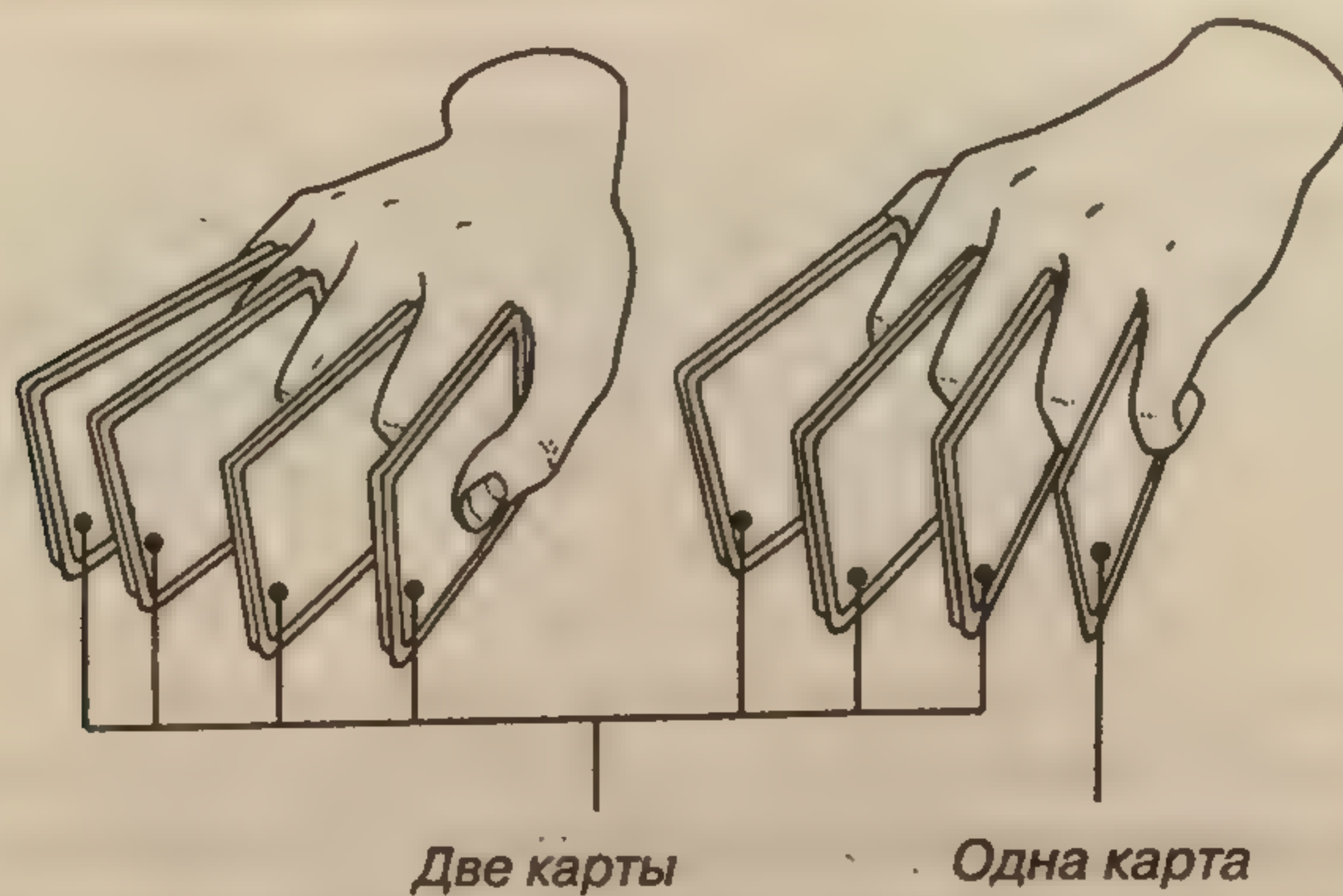


Рис. 1

- Выполняя эти действия, поясняйте все, что вы делаете: «Итак, мы поместили по две карты — четное число — между пальцами обеих рук и только здесь (покажите где) — одну-единственную карту».

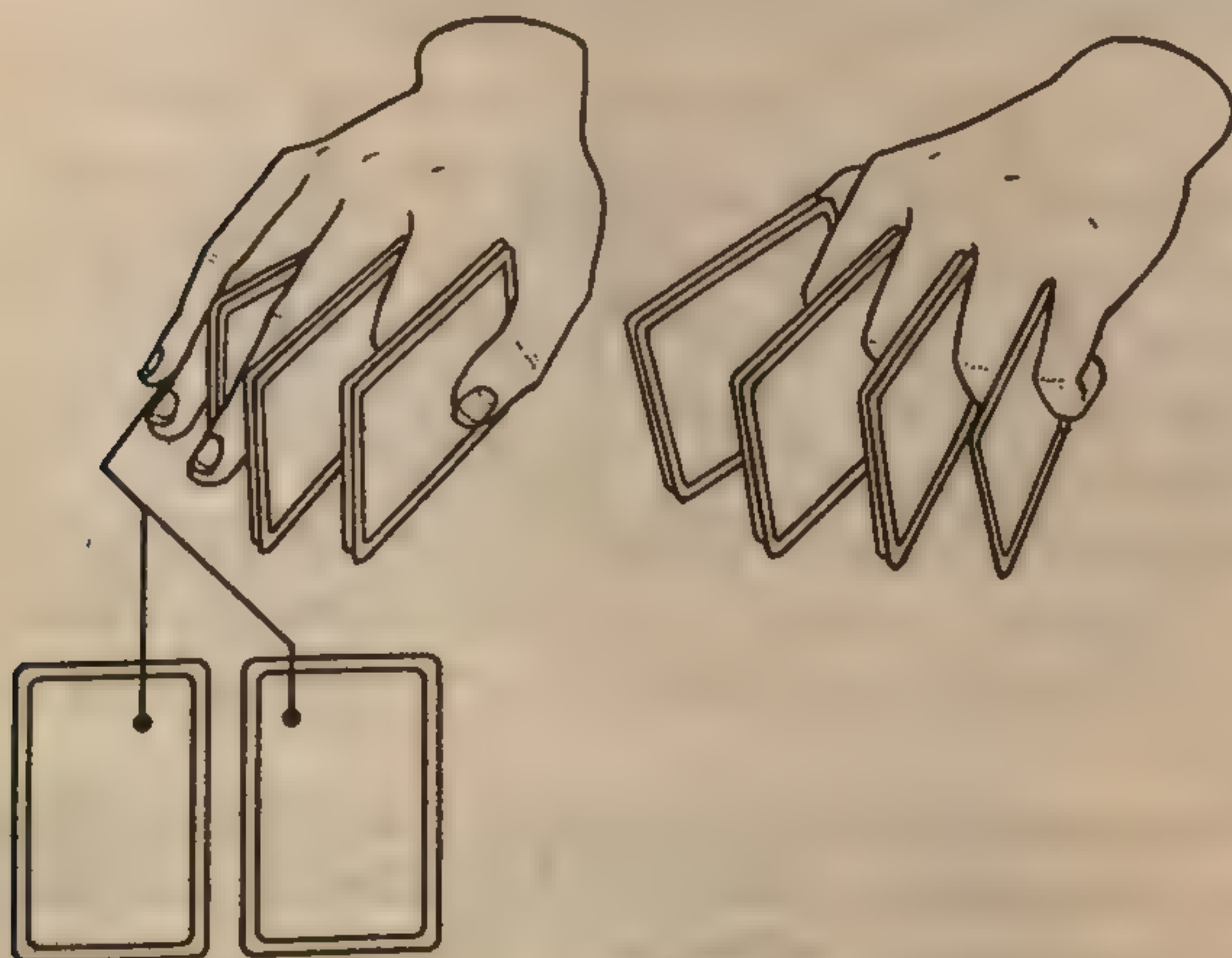


Рис. 2

- После чего выньте две первые карты (зажатые между мизинцем и безымянным пальцем правой руки) и выложите их на столе рубашками кверху, как показано на рис. 2. Они станут основанием для двух стопок, в которые лягут следующие карты.
- Выньте и разложите по стопкам следующие две карты. Так, третья карта ляжет на первую, а четвертая — на вторую. Повторяйте действия до тех пор, пока на столе не вырастут две равные стопки карт, а между пальцами у зрителя не останется последняя — единственная — карта.
- Спросите у зрителей, в какую из стопок положить оставшуюся карту, и сделайте так, как они предложат.
- После чего скажите: «А теперь смотрите внимательно. На ваших глазах эта последняя карта исчезнет!» С этими словами в одну руку возьмите ту стопку, где находится «лишняя» (нечетная) карта, а другой совершите какие-нибудь «волшебные» движения, например пощелкайте пальцами.



- Затем разложите карты из «нечетной» стопки парно, продемонстрировав изумленной аудитории, что их число на самом деле четное (лишняя карта как будто испарилась!).

- Возьмите другую («четную») стопку и разложите ее карты попарно. У вас в руках останется одна «лишняя», после чего вы можете с довольным видом заявить зрителям: «А вот и она!»

Замечание. Если вы внимательно проследите за тем, что происходит, то быстро убедитесь: в каждой из стопок содержится по семь карт. Добавление одной карты, естественно, делает это число четным (восемь). Зрителю же, убаюканному вашими разъяснениями и манипуляциями, просто в голову не придет подсчитать, сколько же карт находится в каждой стопке.

ВАШ ХОД

Эффект

Зритель разбивает колоду, вынимает любую карту и убирает ее обратно в середину колоды. Затем, следуя указаниям фокусника, выкладывает карты одну за другой (некоторые пропуская) на стол в две стопки, пока у него в руках не останется одна-единственная карта — та самая, что он загадал.

Реквизит

Новая колода игровых карт в отличном состоянии.

Подготовка

Вы должны уметь быстро и четко давать указания зрителю, а кроме того, научиться разбивать колоду на две равные (или почти равные) части.

Исполнение

- Попросите зрителя перетасовать колоду, а затем «разбить ее на две примерно равные части». Дождавшись, когда он выполнит задание, сделайте вид, что выравниваете обе половинки, переместив несколько

верхних карт из большей в меньшую. Ваша задача — поточнее выровнять половинки (линия раздела должна находиться в пределах четырех центральных карт колоды).

- Теперь предложите зрителю вынуть любую карту из любой половинки, запомнить ее и положить на ту половинку, из которой она была извлечена. После чего попросите зрителя накрыть эту половинку второй. В результате загаданная карта «затеряется» где-то в середине колоды.
- Попросите зрителя, беря карты сверху, разложить их на четыре стопки (рис. 1).

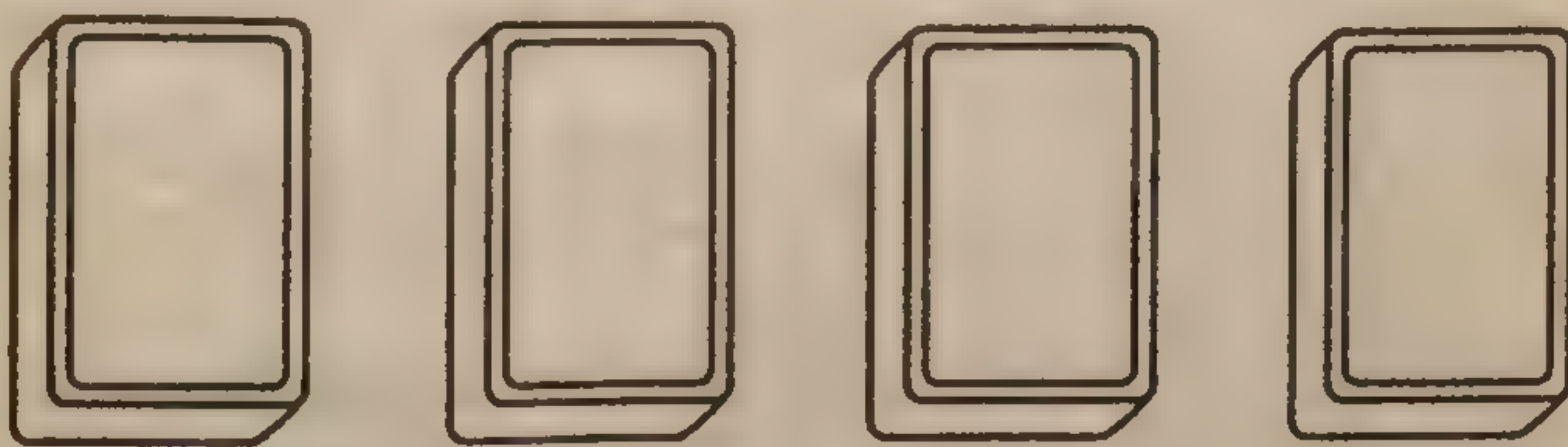
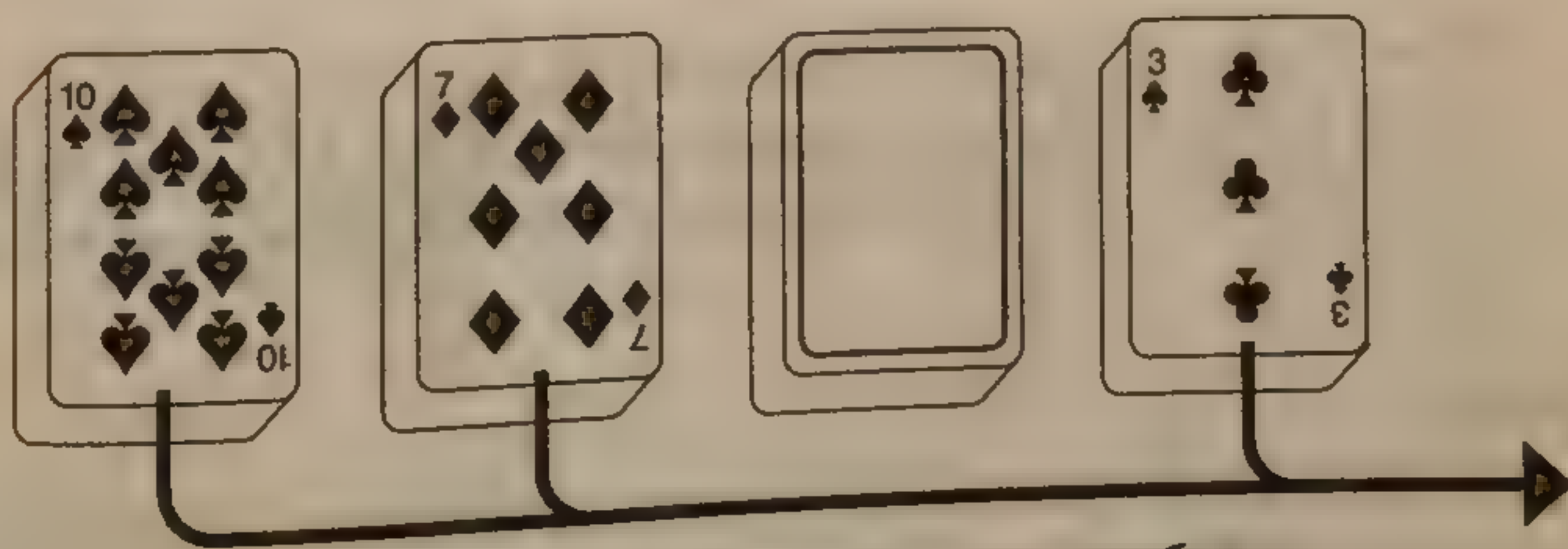


Рис. 1

- Затем переверните их и разложите веером так, чтобы были видны все карты.



Стопки карт, которые следует убрать

Рис. 2

- Попросите зрителя указать, в какой из стопок находится задуманная им карта. Переверните карты этой стопки рубашками кверху, а три другие отодвиньте в сторону, как показано на рис. 2 (они вам больше не понадобятся). Оставшаяся стопка должна состоять из 13 карт.
- Попросите зрителя разложить оставшиеся карты на четыре стопки.
- После чего оказавшаяся «лишней» карта должна лечь сверху на первую стопку. Объявите, что, поскольку эта стопка содержит теперь нечетное число карт, мы ее убираем.
- Теперь на столе осталось три стопки карт (по три карты в каждой). Средняя в средней стопке и есть задуманная карта.
- Попросите зрителя убрать из каждой стопки по верхней и нижней карте. В результате на столе останутся всего три карты.
- Соберите их (слева направо) и передайте зрителю. Попросите его убрать верхнюю и нижнюю, а затем громко назвать задуманную карту. Наконец предложите ему открыть ту карту, что осталась у него в руках: ею обязательно окажется загаданная.

ОДНУ СЕБЕ, ДВЕ СБРОСИМ

Этот трюк лучше показывать тогда, когда нужно размяться перед другими фокусами. Однако никогда не повторяйте его, а закончив, переходите к следующим.

Эффект

Фокусник делает вид, что тщательно перемешивает карты в колоде, следуя указаниям зрителя. Однако в результате оказывается, что карты лежат в прежнем порядке.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Проделайте фокус наедине с собой, чтобы понять, как все происходит.

Исполнение

- На глазах у публики извлеките из колоды десять карт одной масти — от туза (он будет играть роль единицы) до десятки.
- Сложите их в стопку рубашками кверху так, чтобы нижней картой оказалась десятка, а верхней — туз.
- Объясните, что с помощью зрителя постараетесь перемешать карты в стопке. При этом вы будете следовать его указаниям, выкладывая на стол по одной карте (также рубашкой кверху). О последовательности действий сообщите зрителю: «Я буду снимать по одной карте с колоды, а вы скажете: «Карту!» или «Себе!» При команде «Карту!» я буду класть карту на стол рубашкой кверху, а следующие на нее. Если вы говорите: «Себе!», я буду сбрасывать на стол сразу две карты — одну с колоды, а вместе с ней верхнюю со стопки на столе. Все очень просто — я покажу вам, как это делается».
- Начинайте по одной выкладывать карты (рис. 1).

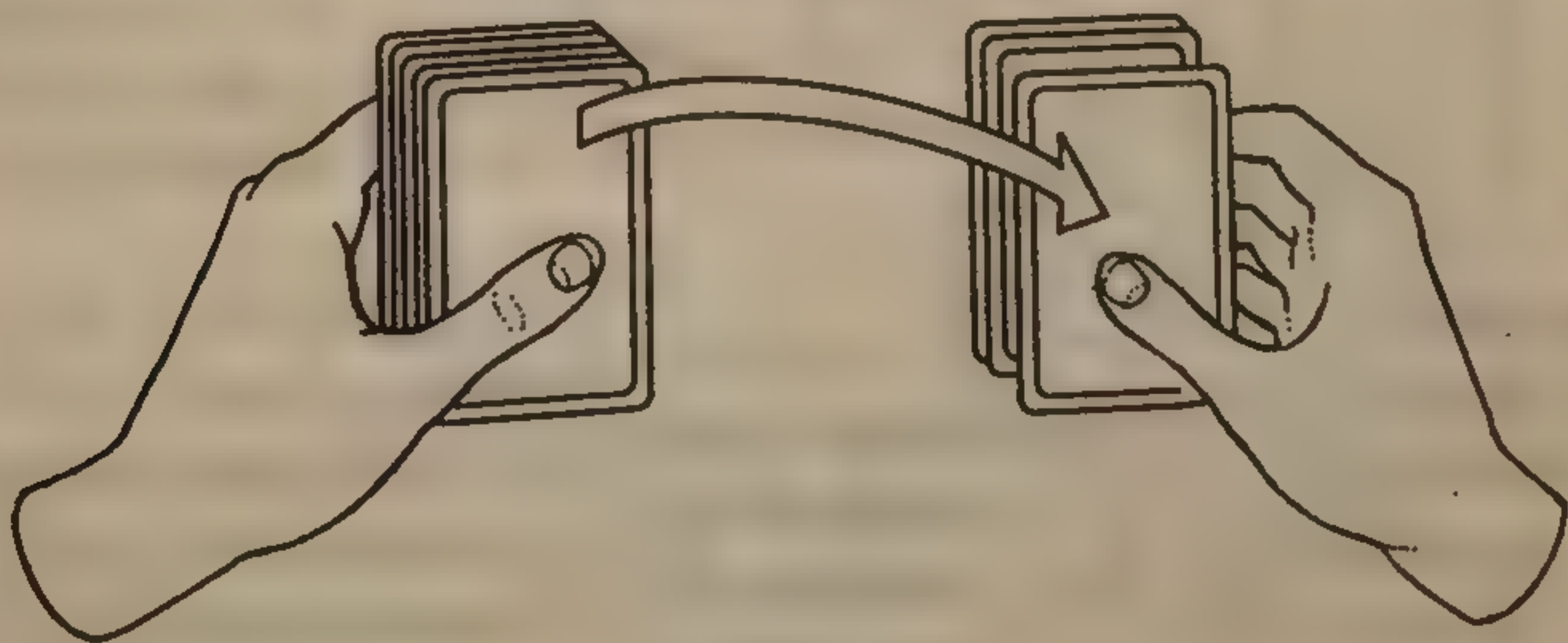


Рис. 1

- Услышав команду «Себе!», подцепите к той карте, что держите в руках, верхнюю в стопке; лежащей на столе, и положите обе на стопку (рис. 2).

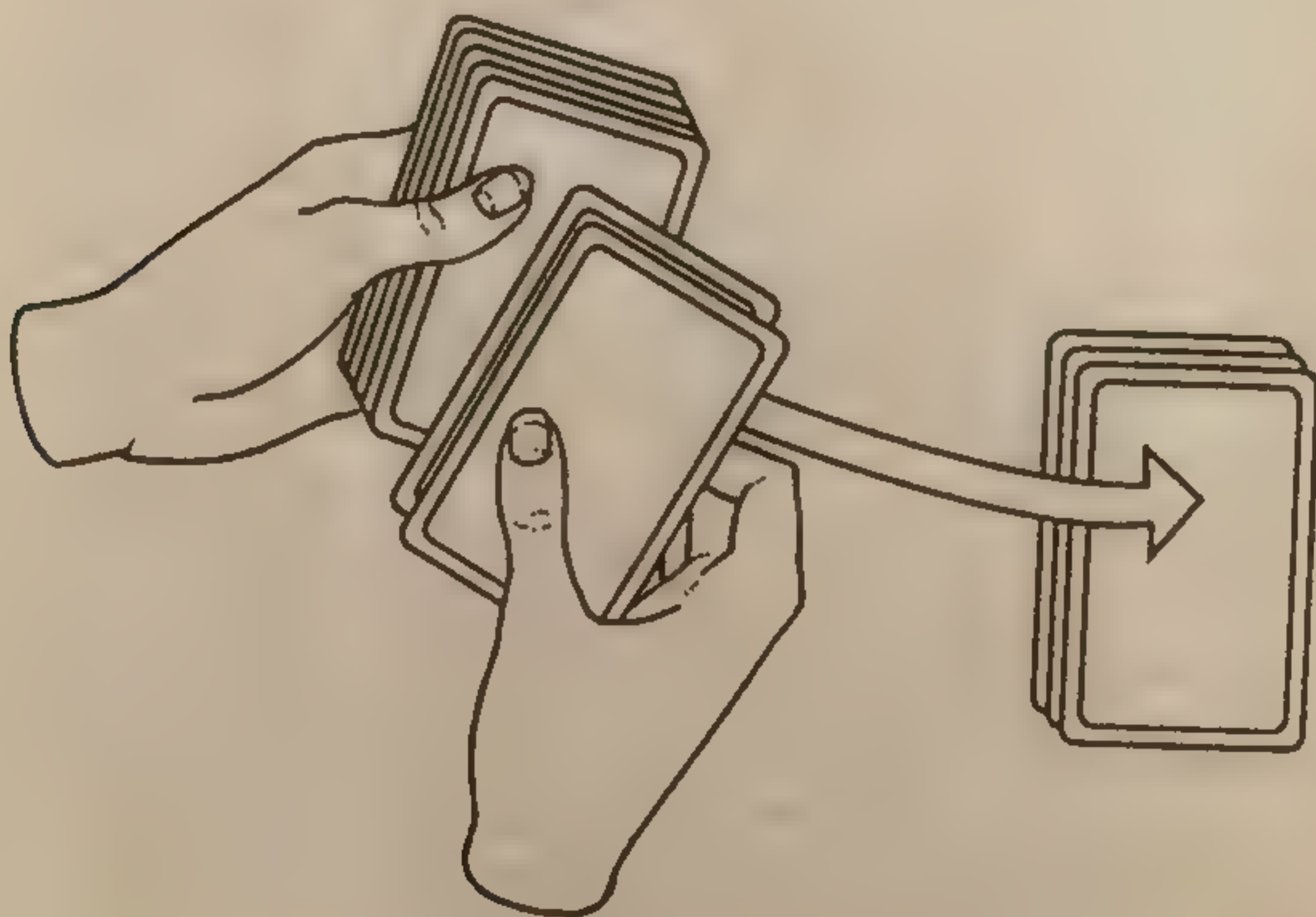


Рис. 2

- Следуя командам зрителя, действуйте и дальше по той же схеме — «одну себе, две сбрасываем».
- Закончив, возьмите стопку со стола, тщательно выровняйте ее по краям и дважды повторите процедуру.
- Затем обратитесь к зрителю с вопросом: «Ну как, сбросим карты еще раз или вы уже убедились, что они перемешаны?» Независимо от услышанного ответа быстро объявите: «Давайте посмотрим, что у нас получилось!»
- Переверните карты мастью кверху. Они должны лежать в первоначальном порядке (заморочив голову зрителю своими «разъяснениями», вы на самом деле ничего не меняли в расположении карт!). Хорошо бы еще в конце изобразить удивление и воскликнуть: «Чтоб мне провалиться на этом месте!»

ИСЧЕЗНОВЕНИЕ

Эффект

Фокусник разворачивает в руке карты веером (так, что зритель видит их, а исполнитель — нет), предлагает вынуть любую, запомнить ее и снова положить в колоду. Затем фокусник раскладывает карты на две пачки, в одной из которых они повернуты к зрителю мастью, а в другой — рубашками. По окончании своих действий он просит зрителя сказать, находится ли загаданная карта в «открытой» пачке. Карты там не оказывается. Тогда фокусник отодвигает эту пачку в сторону, а вторую опять раскладывает на две пачки — «закрытую» и «открытую». В последней загаданной карты снова нет. Процедура повторяется до тех пор, пока в руках фокусника не останется одна-единственная карта, — конечно же задуманная зрителем.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Научитесь легко и непринужденно раскладывать колоду на две половинки так, чтобы в одной руке у вас обязательно оставалась 21 карта.

Исполнение

- Взяв колоду обеими руками, разверните ее веером так, чтобы карты были видны зрителю и не видны вам (рис. 1). Попросите зрителя выбрать любую карту и, не показывая вам, вытащить из колоды.
- Сложите колоду, а затем снова разверните, мысленно отсчитав 21 карту с одной стороны (например, справа). На этой карте разделите колоду. Теперь в правой руке у вас окажется 21 карта, а в левой — неважно сколько.

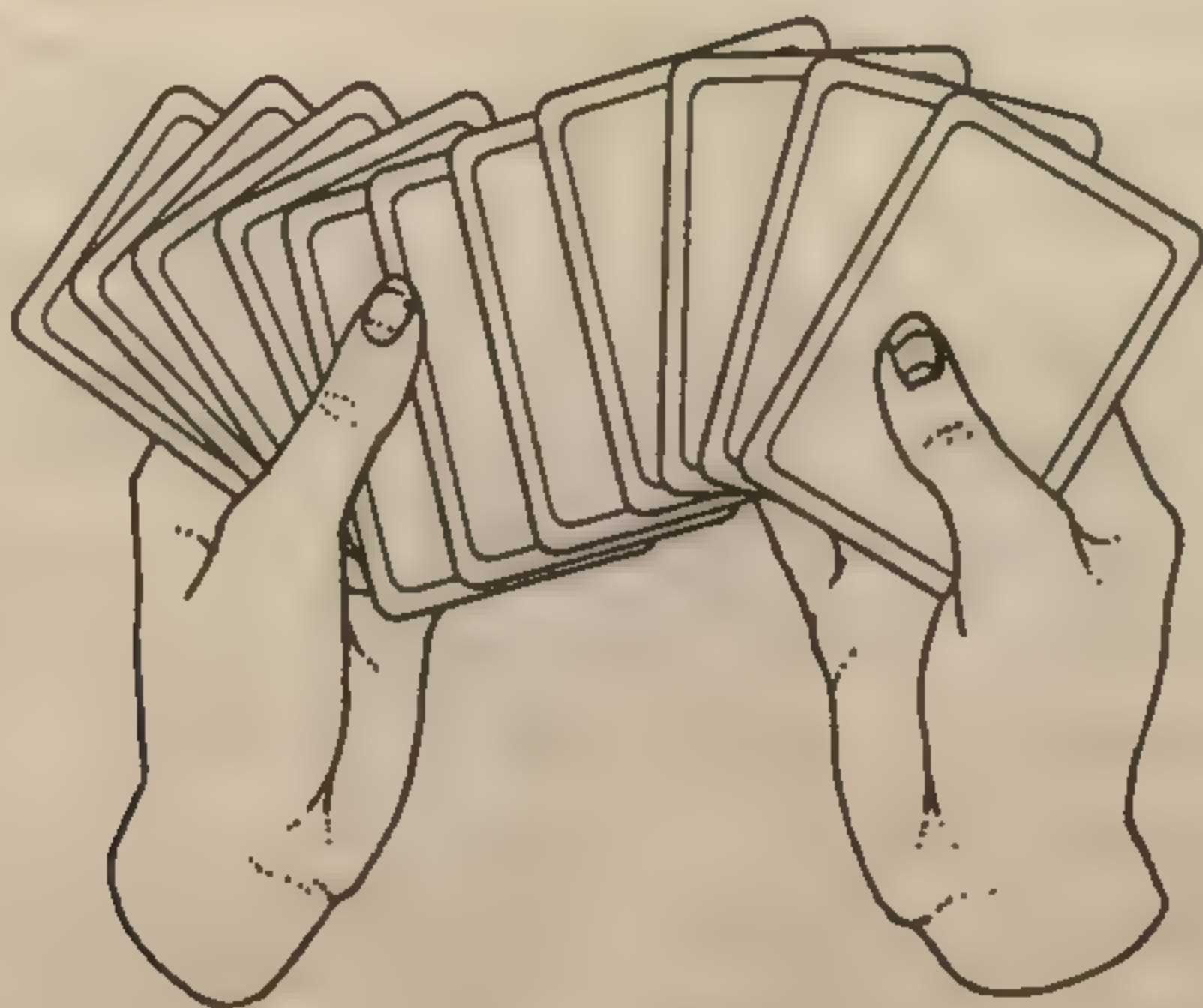


Рис. 1

- Попросите зрителя положить выбранную им карту (а) на ту часть колоды, которую вы держите в левой руке (поскольку карты по-прежнему повернуты рубашками к вам, то соответственно это будет крайняя карта слева). Затем снова сложите колоду, добавив сверху 21 карту из правой руки. Теперь загаданная карта — 22-я сверху (рис. 2).

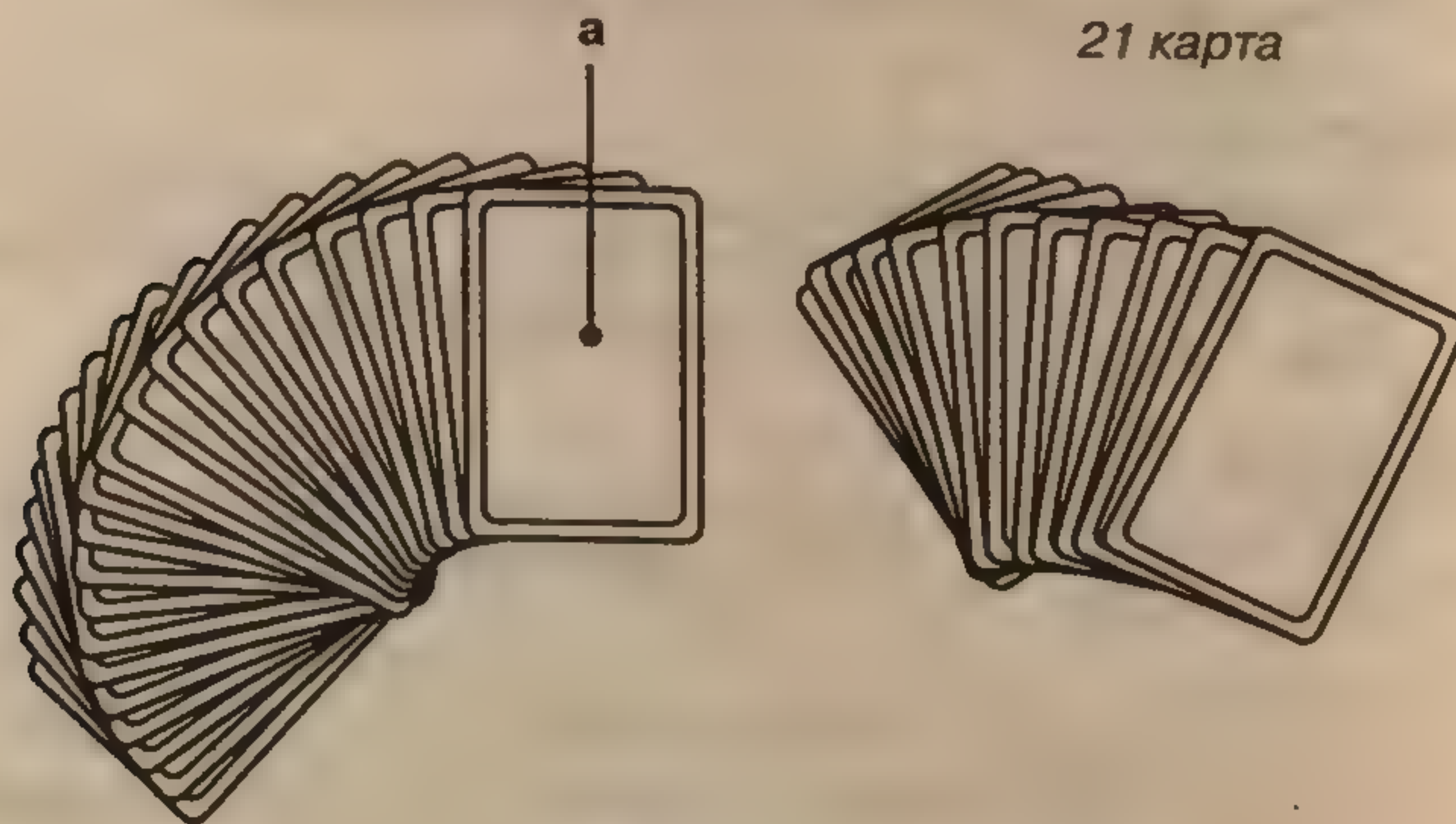


Рис. 2

- Теперь сообщите зрителю: «Я стану выкладывать карты на стол — одну за другой, в две стопки. Одна

из них будет «открытой», то есть лежать мастью кверху, а вторая — «закрытой». Следите за первой и, если выпадет ваша карта, не подавайте виду».

- Начинайте выкладывать карты: первую откройте, вторую положите рядом, не открывая; третью откройте и положите на первую, четвертую — рубашкой кверху на вторую и так далее. В результате на столе вырастут две стопки карт — «открытая» и «закрытая» (рис. 3).

- Теперь спросите зрителя, встретила ли ему загаданная карта. Ответ должен быть отрицательным.

- «Открытую» стопку отодвиньте в сторону, а с «закрытой» повторите предыдущие действия.

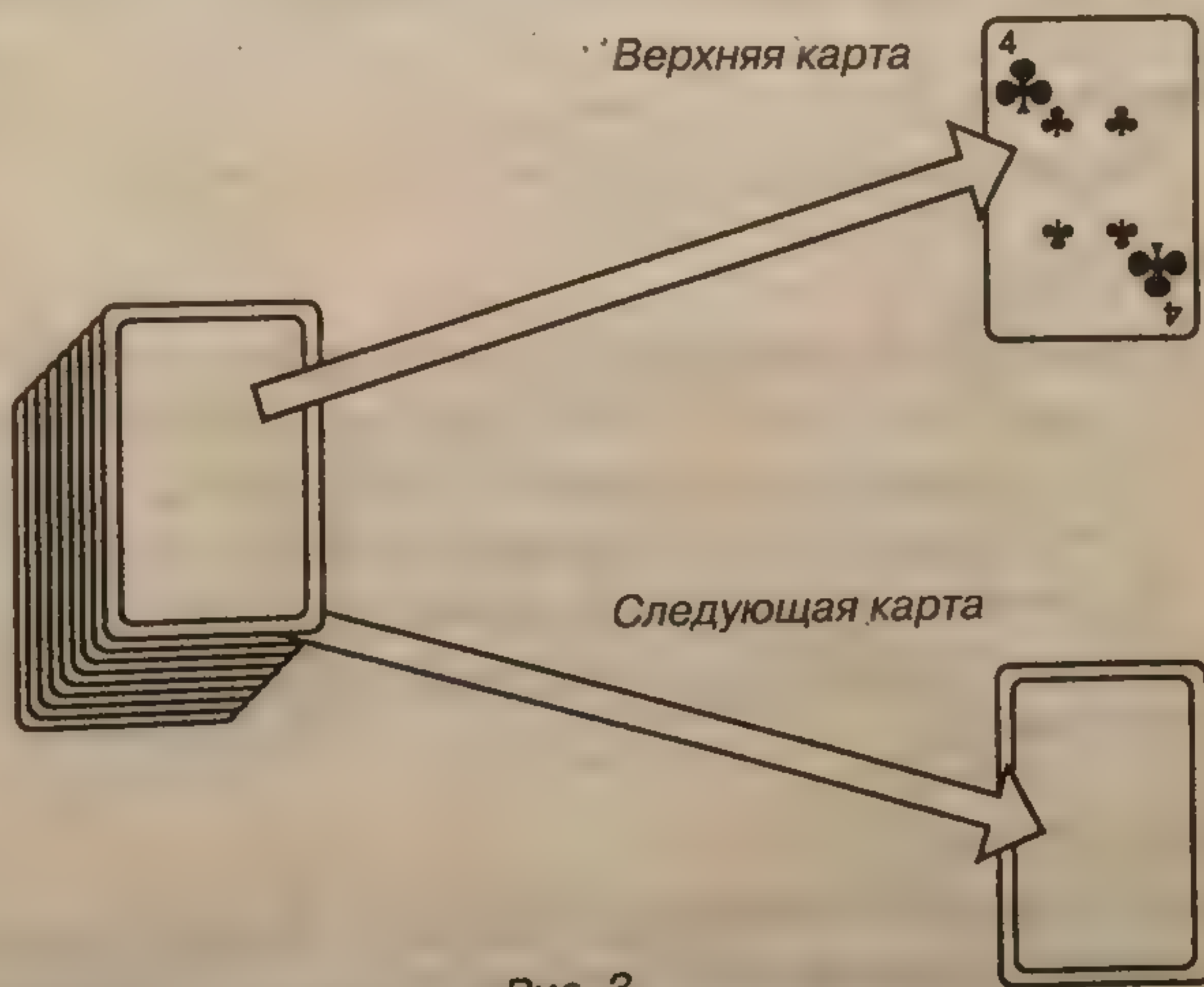


Рис. 3

- Закончив, снова спросите зрителя, попала ли ему заветная карта. Он снова должен ответить «нет».
- Продолжайте раскладывать карты до тех пор, пока в руках у вас не останется последняя карта. Открыв ее, вы увидите, что это и есть та самая — загаданная зрителем.

ЗАГАДОЧНЫЙ ПОРЯДОК

Это довольно простой и новый фокус, который не следует повторять перед одной и той же аудиторией дважды.

Эффект

Фокусник быстро показывает зрителям 13 карт, стараясь создать впечатление, что они перемешаны. Затем он по очереди вынимает из колоды другие карты и либо выкладывает их на стол мастью кверху, либо, не открывая, подкладывает под колоду. В конце концов все карты ложатся на стол, причем ложатся в строгом порядке — от единицы (туза) до короля.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Заранее составьте колоду так, чтобы в ней рубашками кверху лежали следующие карты: самая верхняя — десятка, под ней — шестерка, затем король, пятерка, девятка, четверка, валет, тройка, восьмерка, двойка, дама, туз и самой нижней — семерка. Последовательность остальных карт в колоде значения не имеет.

Исполнение

- Отсчитайте верхние 13 карт в колоде и сложите их стопкой на столе рубашками кверху. Остальные отодвиньте в сторону.
- Возьмите 13 карт и быстро разверните веером в руке, показывая зрителям (рис. 1). Они должны заметить только одно: карты расположены в случайном порядке. Специально обратив на это внимание публики, вы говорите: «А теперь следите, что произойдет...»

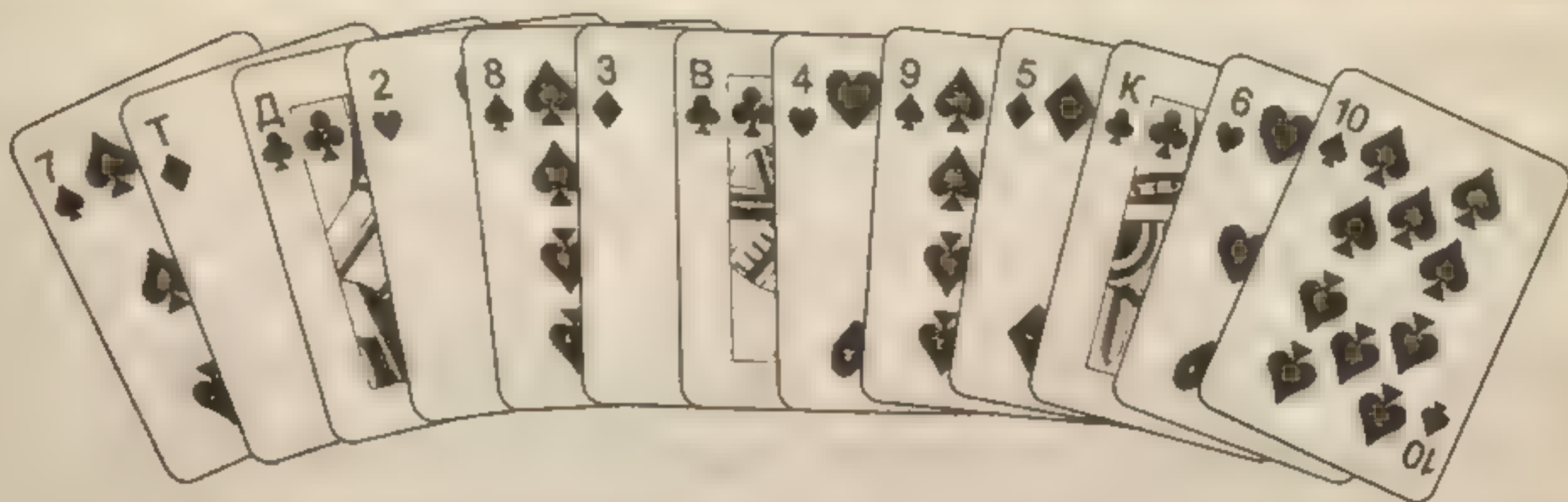


Рис. 1

• Сверните «веер». В одну руку возьмите стопку карт, а другой снимите верхнюю карту и, не открывая ее, подложите под колоду. Следующую (вторую сверху) откройте и положите на стол (рис. 2); третью — снова, не открывая, подложите под колоду; четвертую откройте и положите поверх той, что уже находится на столе, и так далее. Продолжайте до тех пор, пока все карты не лягут в стопку на столе.

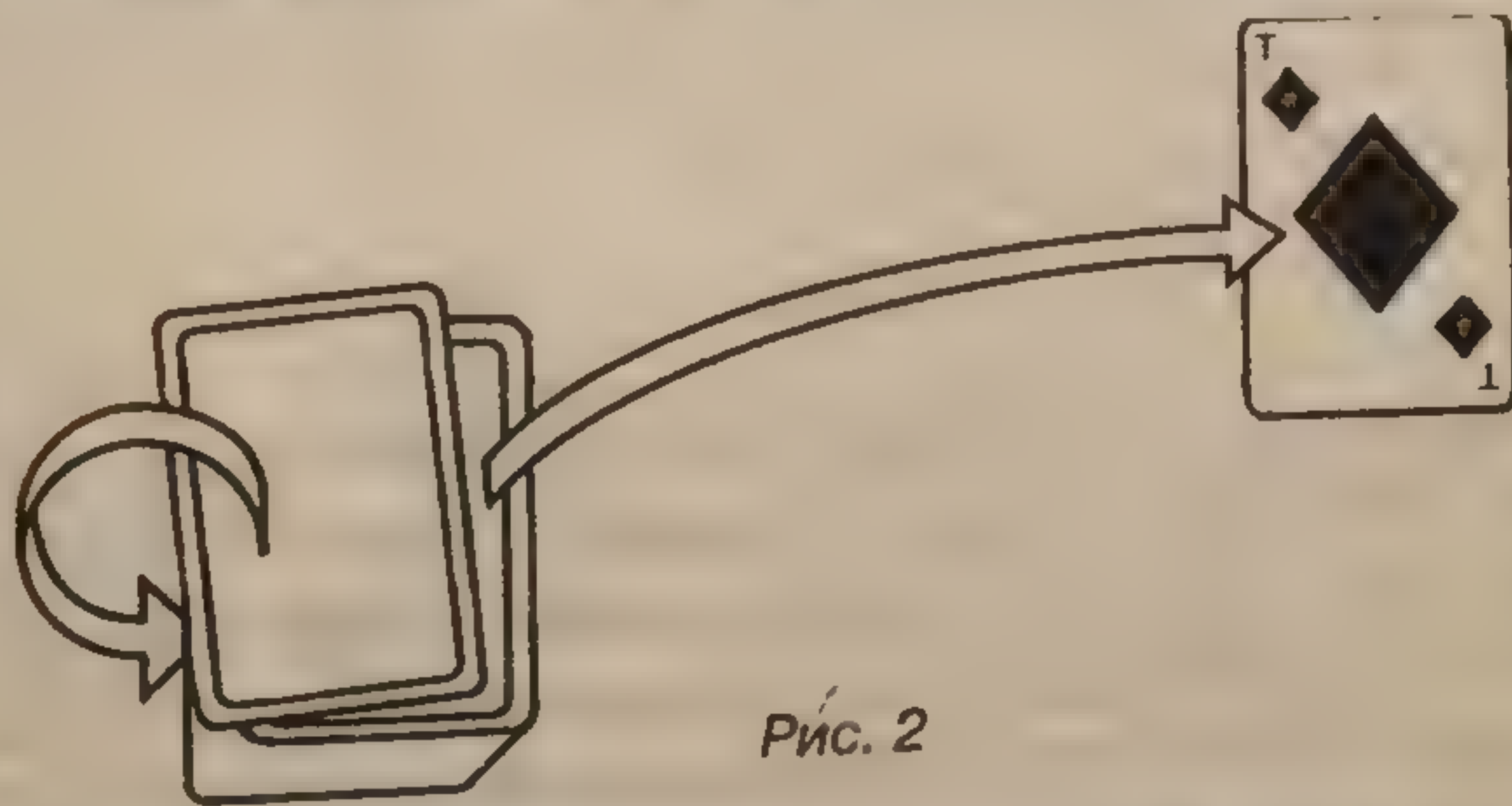


Рис. 2

• Если теперь развернуть стопку карт в линию, то легко убедиться, что все они расположены в порядке возрастания — от единицы (туза) до короля (рис. 3).



Рис. 3

Трюки с подтасованной колодой

Зная, где точно находятся несколько или все карты в колоде, можно выполнить ряд эффектных фокусов. Чтобы пользоваться подтасованной колодой — той, где карты предварительно разложены в определенном порядке, вам необходимо разработать систему, позволяющую быстро запомнить этот порядок. Система должна быть достаточно легкой для вас, но недоступной для зрителей.

СИСТЕМА САЯ СТЕББИНСА

Сай Стеббинс (Si Stebbins) — американский фокусник, выступавший на эстраде и разработавший систему подтасовки, которую ему удавалось скрывать на протяжении сорока лет.

Эффект

Система Сая Стеббинса используется при выполнении множества разнообразных трюков. В простейшем случае, описанном ниже, зритель выбирает из колоды любую карту, запоминает ее и кладет обратно. После чего фокусник разбивает колоду и сразу же называет загаданную карту. Демонстрация различных способов «угадывания» карты делает представление еще более увлекательным.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

При исполнении трюка используется метод подглядывания (см. с. 18). Перед представлением следует разложить карты в колоде следующим образом:

• Каждая последующая карта должна быть на три «порядка» больше предыдущей. Например, если первая карта в колоде — тройка, то следом за ней пойдет шестерка, далее — девятка, дама (валету присваивается номер 11, даме — 12, королю — 13, а туз всегда равен единице) и так далее.

• Масти располагаются в порядке возрастания: трефы, червы, пики, бубны. Например, если первая карта — тройка треф, то за ней должна располагаться шестерка червей, далее — девятка пик и дама бубен. Чтобы легче запомнить порядок мастей, Сай Стеббинс придумал удобную аббревиатуру CHaSeD (chased — буквально «преследуемые»; по-английски трефы — Clubs, червы — Hearts, пики — Spades и бубны — Diamonds). Читающим по-русски можно предложить только труднопроизносимое ТЧПБ или более запоминающееся ТаЧПаБ (для знающих английский язык это звучит как touch rub, то есть «заглянуть в пивную». — Прим. пер.).

• Для того чтобы нужным образом собрать колоду, разделите ее сперва на четыре части (по 13 карт в каждой, от тройки до короля). В каждой из частей должен соблюдаться порядок, описанный выше. В приведенной таблице масти и «картинки» обозначены соответствующими буквами: Т — трефы, Ч — червы, П — пики, Б — бубны, В — валет, Д — дама, К — король, 1 — туз).

3 — Т	3 — Ч	3 — П	3 — Б
6 — Ч	6 — П	6 — Б	6 — Т
9 — П	9 — Б	9 — Т	9 — Ч
Д — Б	Д — Т	Д — Ч	Д — П
2 — Т	2 — Ч	2 — П	2 — Б
5 — Ч	5 — П	5 — Б	5 — Т
8 — П	8 — Б	8 — Т	8 — Ч
В — Б	В — Т	В — Ч	В — П

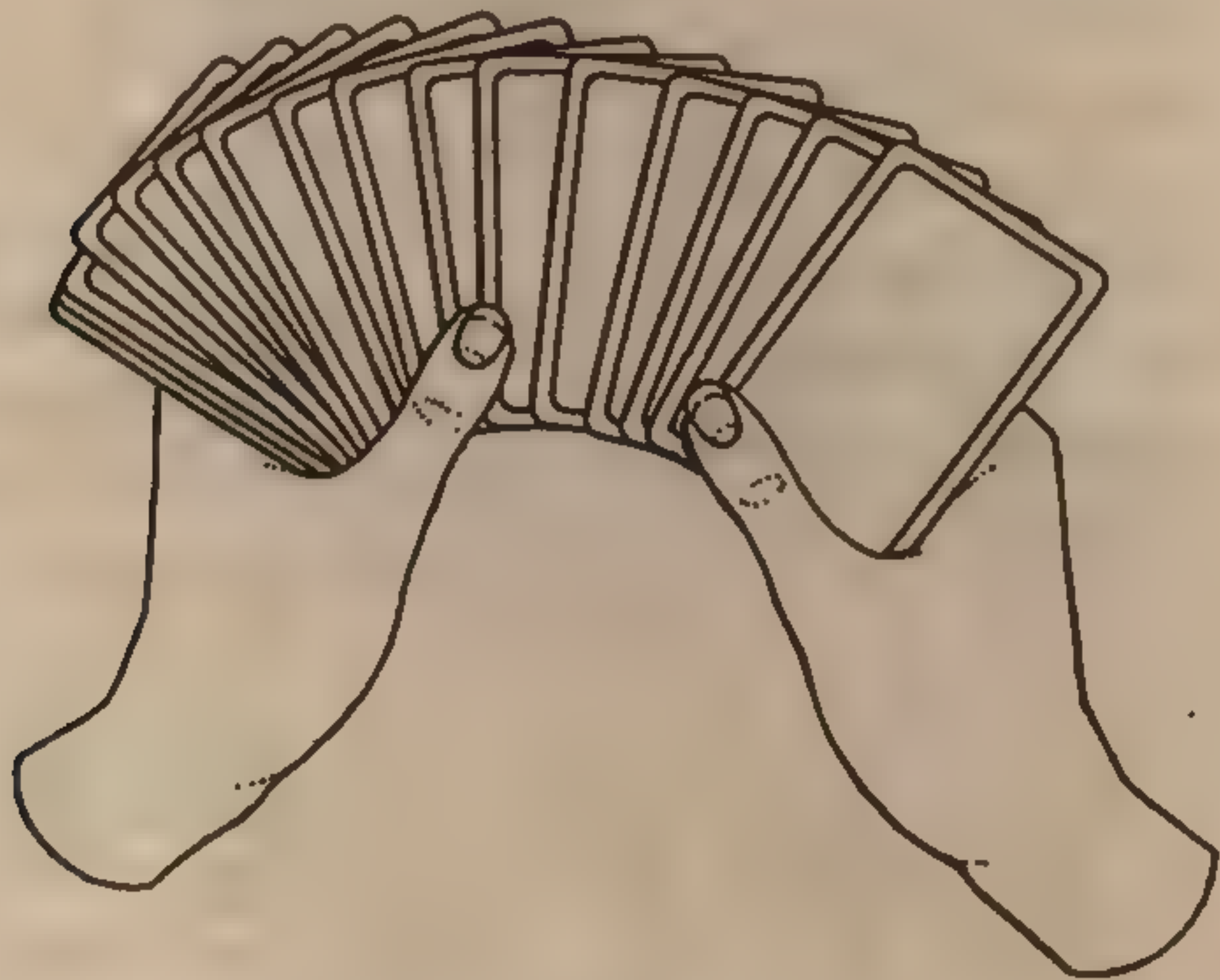
1 — Т	1 — Ч	1 — П	1 — Б
4 — Ч	4 — П	4 — Б	4 — Т
7 — П	7 — Б	7 — Т	7 — Ч
10 — Б	10 — Т	10 — Ч	10 — П
К — Т	К — Ч	К — П	К — Б

- А теперь уложите стопки одна на другую рубашками кверху (нижней будет левая стопка, а верхней — правая).

Замечание. Разбивка колоды, не нарушая последовательности карт, изменит лишь начало отсчета.

Исполнение

- Держа карты в обеих руках, разверните их веером и попросите зрителя вынуть любую карту.
- Разбейте колоду на том месте, где находилась вытащенная зрителем карта.



- Незаметно подсмотрите нижнюю карту в колоде (она располагалась над той, которую выбрал зритель). Прибавьте к ней три, и вы определите, какая масть за ней следует. Теперь можно смело назвать выбранную зрителем карту. Например, если нижняя

карта — пятерка бубен, это значит, что зритель выбрал восьмерку треф.

Замечание. Собираясь повторить трюк, сначала убедитесь, что положили возвращенную зрителем карту на колоду (в этом случае последовательность не нарушится). Если захотите разрушить систему Сая Стеббинса (чтобы зрители не догадались, что карты располагались в определенной последовательности), перетасуйте колоду методом «пулеметной очереди» (см. с. 13).

ДЖОКЕР ВСЕ МОЖЕТ

Этот трюк позволяет отгадывать карты, положенные зрителем в карман.

Эффект

Зритель выбирает любую карту и, не глядя на нее, кладет себе в карман. Фокусник призывает на помощь карточного джокера и вместе с ним угадывает карту.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт плюс один джокер.

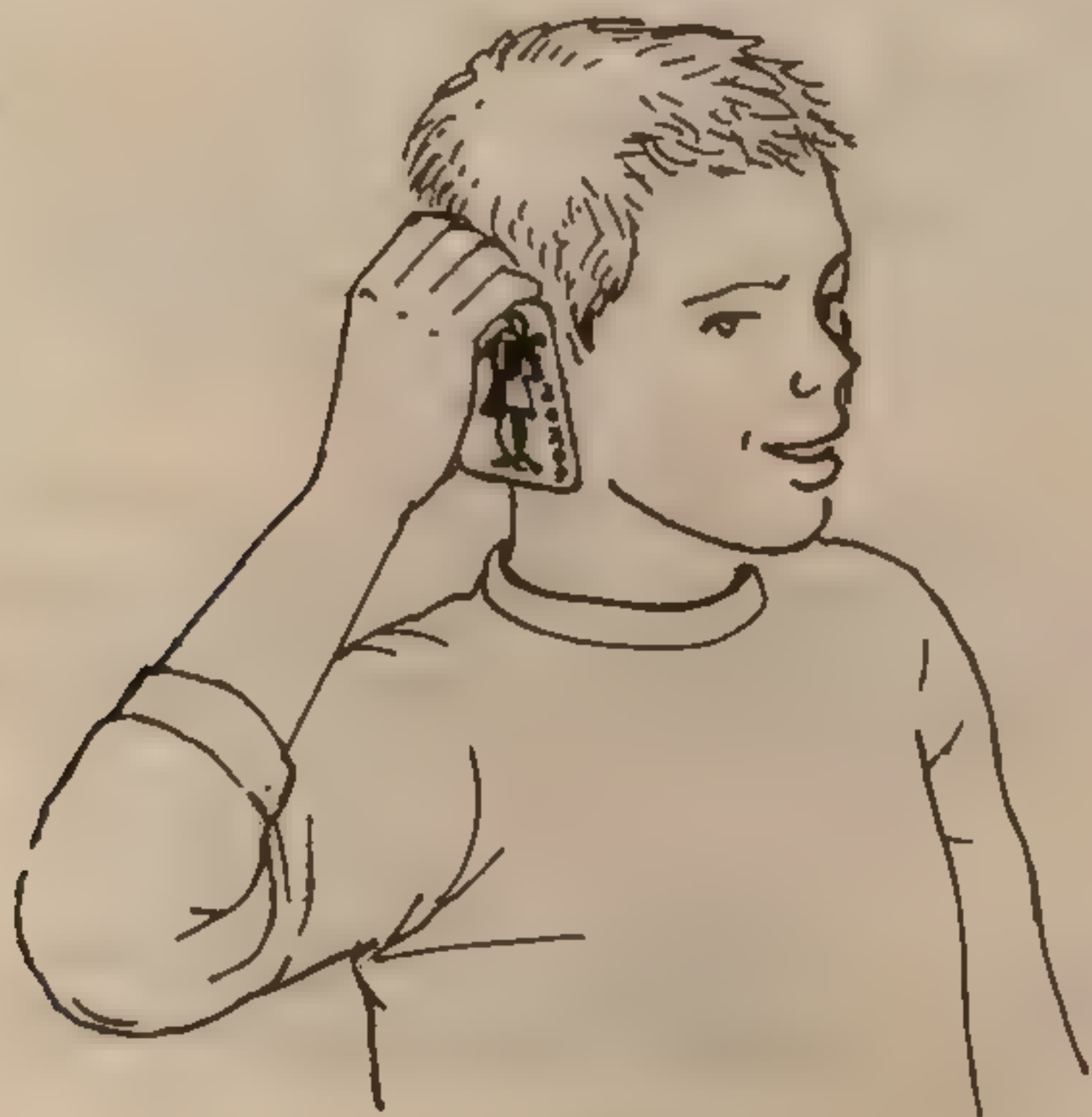
Подготовка

Перед выступлением нужно составить колоду по системе Сая Стеббинса, а джокер положить на любое место. Кроме того, повторите технику подглядывания (см. с. 21).

Исполнение

- Разверните карты веером в руке так, чтобы зрители могли их видеть.
- Выньте из колоды джокера и положите на стол рубашкой кверху.

- Несколько раз разбейте колоду, а затем разложите карты (все равно веером или в ленту — главное, чтобы не нарушался нужный порядок) рубашками кверху. Попросите зрителя выбрать любую и, не глядя на нее, опустить в карман.
- Снова разбейте колоду в том месте, где лежал вынутый джокер, после чего незаметно подсмотрите нижнюю карту.
- Эта карта и укажет вам на выбранную зрителем. Например, если нижней в колоде лежала тройка бубен, значит, над ней была шестерка треф.



- Теперь приложите джокера к уху, как будто прислушиваетесь к тому, что он вам нашептывает. Для большего эффекта сделайте вид, что переговариваетесь с ним: «Так, значит, это черная масть, да? И к тому же шестерка... Отлично! Ага, шестерка треф!»
- Завершите номер какой-нибудь карточной шуткой типа: «Интересно, а в казино он так же четко работает?»

КАРТОЧНЫЕ
ФЕНОМЕНЫДля
ли
уме

Эффект

Фок
при
ди»
карт
коло
рез
сооб

Реквизит

Обы

Подготовк

Пере
по си
трю

Исполнен

• Од
кой
райт

ФЕНОМЕНАЛЬНЫЙ СЧЕТ В УМЕ

Для выполнения этого трюка от вас потребуется если не феноменальное, то, во всяком случае, неплохое умение считать в уме.

Эффект

Фокусник быстро перебирает карты в колоде (например, эффектным способом «пулеметной очереди»), предложив зрителю остановить его на любой карте. Услышав сигнал «Стоп!», фокусник разбивает колоду и передает большую ее часть зрителю, а через несколько секунд, не пересчитывая свои карты, сообщает, сколько карт находится в руках у зрителя.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Перед выступлением необходимо составить колоду по системе Сая Стеббинса (см. с. 90). При выполнении трюка используется метод подглядывания (см. с. 21).

Исполнение

- Одной рукой держите колоду вертикально, рубашкой к себе, а мастью — к зрителям, другой перебирайте карты, начиная от ближайшей к вам (рис. 1).



Рис. 1

- Попросите зрителя остановить вас командой «Стоп!» на любой карте.
- Услышав команду, разбейте колоду и передайте зрителю большую часть, сделав вид, что взвешиваете обе на ладонях (рис. 2). В момент «взвешивания» незаметно подсмотрите нижнюю карту в стопке, которую передадите зрителю. Все, теперь у вас есть время заняться нехитрыми подсчетами в уме.

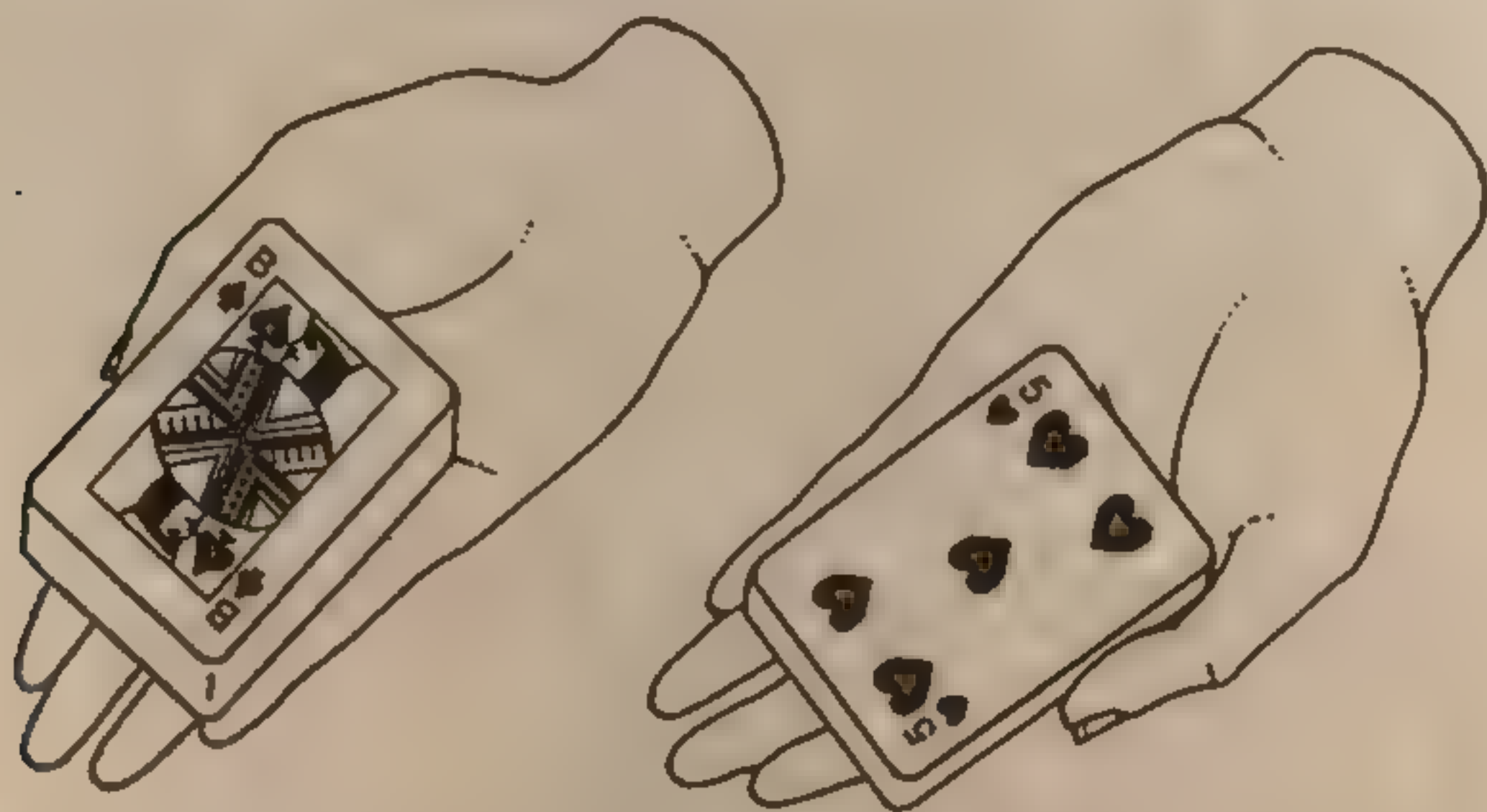


Рис. 2

- Запомните нижнюю карту в стопке, которую передадите зрителю (пусть это будет пятерка червей), а также нижнюю карту в своей половине (например, валет треф), затем вручите зрителю его часть.
- Чтобы узнать, сколько карт осталось у вас и сколько — у зрителя, сделайте следующее.
 1. Прежде всего определите среди своих ближайшую карту той же масти, что и нижняя карта у зрителя: в нашем примере это червы. (Замечание. Если нижние карты и у вас, и у зрителя одинаковой масти, этот этап вычисления можно пропустить.) Вспомнив схему ТаЧПаБ, двигайтесь «назад» (справа налево) — от Т (трефы) до Ч (червы) — и подсчитайте, как далеко находится следующая карта червей. В нашем случае — через три карты.

Умн
случ
чени
и сд
шего
чинь
2. Те
жайн
карт
Зная
числ
3. У
сти
шая
больш
разни
Замеч
у зри
получ
ляется
ке. Ес
дают,
4. При
извед
щих
жайн
и ниж
число
5. Тег
карт
остал
ченно
карт



Та Ч Па Б Та Ч Па Б

Умножьте это число (в нашем случае три) на три («шаг» увеличения карт по системе Стеббинса) и сделайте вычитание получившегося произведения из «величины» вашей нижней карты:

$$3 \times 3 = 9$$

$$11 - 9 = 2$$

2. Теперь вам известно, что ближайшая к нижней червонная карта в вашей стопке — двойка. Зная это, вы сможете довести вычисления до конца.

3. У вас есть две карты одной масти (нижняя пятерка и ближайшая к ней двойка). Вычтите из большей меньшую, а полученную разницу умножьте на четыре:

$$5 - 2 = 3$$

$$3 \times 4 = 12$$

Замечание. Если нижние карты у зрителя и у вас совпадают, то полученное произведение 12 и является числом карт в одной стопке. Если нижние карты не совпадают, продолжайте вычисления.

4. Прибавьте к полученному произведению число карт, разделяющих вашу нижнюю карту и ближайшую к ней (той же масти, что и нижняя у зрителя): это и есть число карт в одной из стопок.

$$12 + 3 = 15$$

5. Теперь, чтобы узнать, сколько карт находится в другой стопке, осталось только вычесть полученное число из 52 (общее число карт в колоде):

$$52 - 15 = 37$$

- Объявите, сколько карт на руках у зрителя. Попросите его подтвердить вашу «догадку», выкладывая карты на стол по одной (рубашками кверху) и пересчитывая их вслух.
- Подобный подсчет срабатывает во всех случаях, кроме одного. Если после разбивки колоды обе нижние карты — ваша и зрительская — оказались одинаковыми по величине, это значит, что они находились друг от друга «на расстоянии», кратном 13 (см. схему ТаЧПаБ на с. 91—92), иными словами, в вашей стопке (меньшей) либо 13 карт, либо 26. Поскольку стопки явно не равны (тогда в каждой было бы по 26 карт), следовательно, у вас — 13 карт, а у зрителя — 39 ($52 - 13 = 39$).

Замечание. Вы можете повторить фокус, заранее убедившись, что стопка, побывавшая в руках у зрителя, легла на положенное место — иначе нужный порядок собьется.



МНОГОКРАТНОЕ УЗНАВАНИЕ

Этот фокус, основанный на наблюдении за сбоями в последовательности карт, лучше всего показывать в присутствии трех и более зрителей.

Эффект

Каждый из трех зрителей выбирает из колоды по карте, а затем кладет их обратно на любое место. Фокусник несколько раз разбивает колоду и находит одну за другой все три карты.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Следует предварительно составить колоду по системе Сая Стеббинса (см. с. 90).

Исполнение

- Разверните карты в руках веером (рубашкой к вам и мастью к публике) и предложите трем зрителям вытащить по одной карте из разных частей колоды (рис. 1).

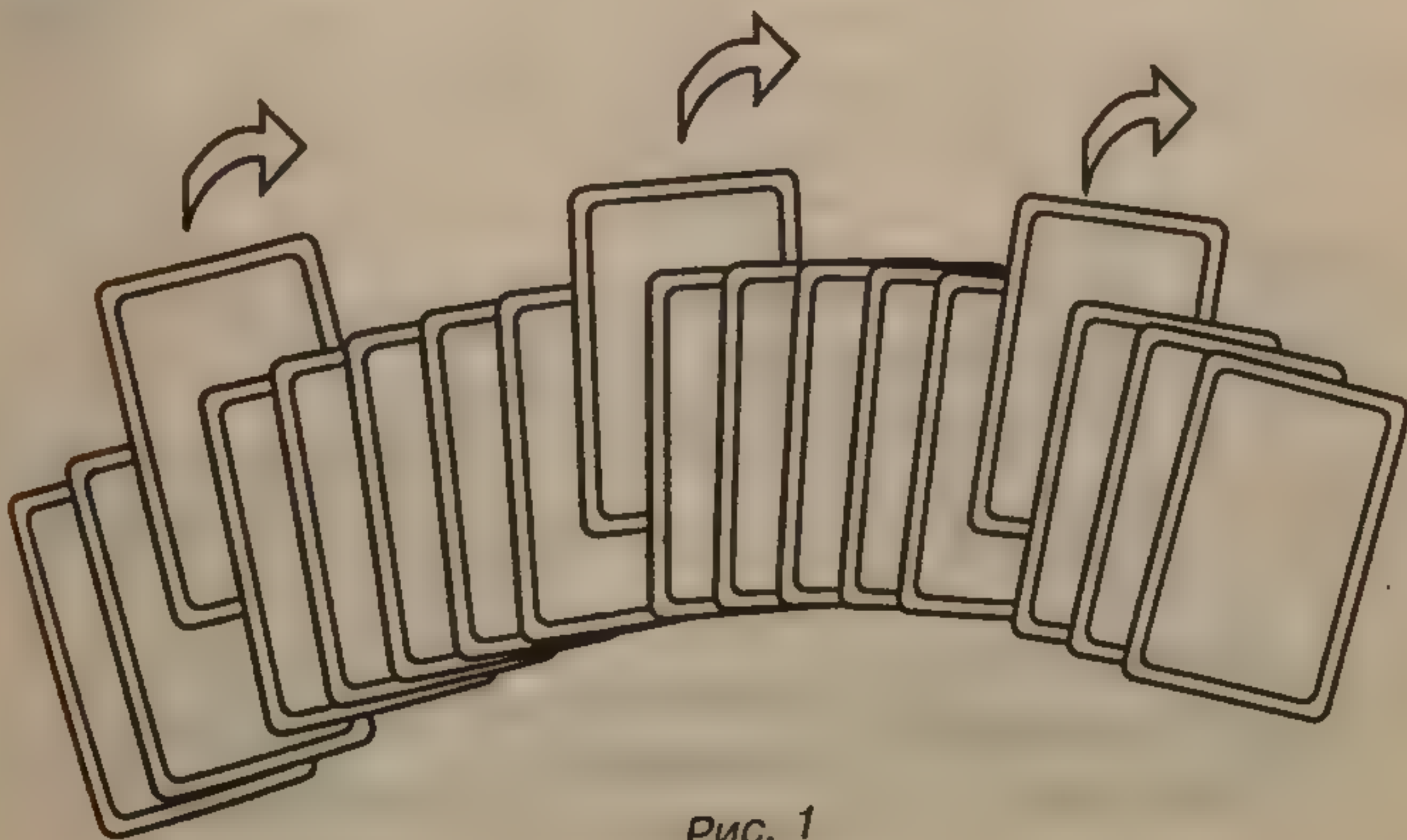


Рис. 1

- Попросите зрителей запомнить свои карты и положить их обратно в колоду на любое место (важно только, чтобы две карты не оказались рядом).
- Несколько раз разбейте колоду и снова разверните ее, только теперь уже — мастью к вам (вы видите карты, а зрители — нет).
- По системе Сая Стеббинса каждая следующая карта в колоде должна быть на три «порядка» больше предыдущей. Заметив, что в каком-то месте этот порядок нарушается, вы можете определить находившуюся там прежде карту, а значит, и все три, выбранные зрителями (рис. 2). Они помечены буквой а. Места их первоначального расположения, образующие «провалы» в известной вам последовательности, помечены буквой б.

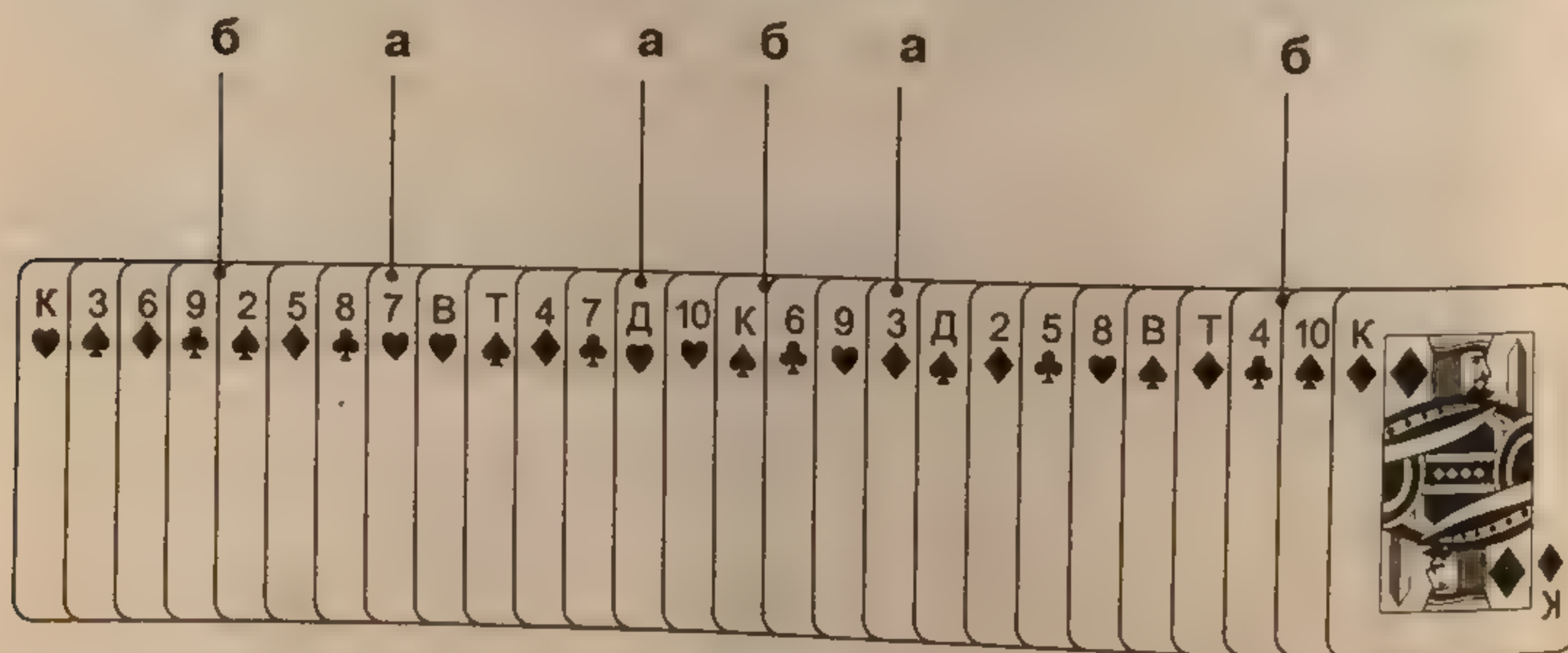


Рис. 2

- Вытащите из колоды три загаданные карты и положите на стол рубашками кверху.
- Попросите зрителей назвать их карты. Открывайте лежащие на столе и срывайте положенные вам аплодисменты!

Замечание. Если захотите повторить фокус, не забудьте положить отгаданные три карты на те места, которые они занимали вначале.

ТРИ СТОПКИ

Во время демонстрации этого фокуса с помощью подтасованной колоды определяется выбранная зрителем карта. Благодаря знанию системы Стеббинса фокусник постоянно «на шаг» опережает зрителей и таким образом находит две другие карты.

Эффект

Фокусник несколько раз разбивает колоду, а затем делит ее на три части и угадывает, какие карты лежат сверху на каждой из стопок.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Следует составить колоду по системе Сая Стеббинса. Перед выполнением фокуса необходимо потренироваться в ложной перетасовке на ладони (см. с. 10), а также в технике подглядывания карты (см. с. 21).

Исполнение

- Сделайте ложную перетасовку колоды, чтобы в результате все карты остались на своих местах.
- Разбейте колоду и тщательно выровняйте ее на ладони, стараясь незаметно подглядеть нижнюю карту.
- Зная величину и масть нижней карты, вычислите величину и масть верхней — она идет следующей. Например, по схеме Сая Стеббинса, если нижняя карта — двойка бубен, значит, верхняя — пятерка треф.
- Теперь попросите зрителя разделить колоду на три части (рис. 1). Проследите за тем, куда ляжет верхняя стопка (в), поскольку вам уже известна ее верхняя карта. Вы еще вернетесь к ней — в самом конце номера.

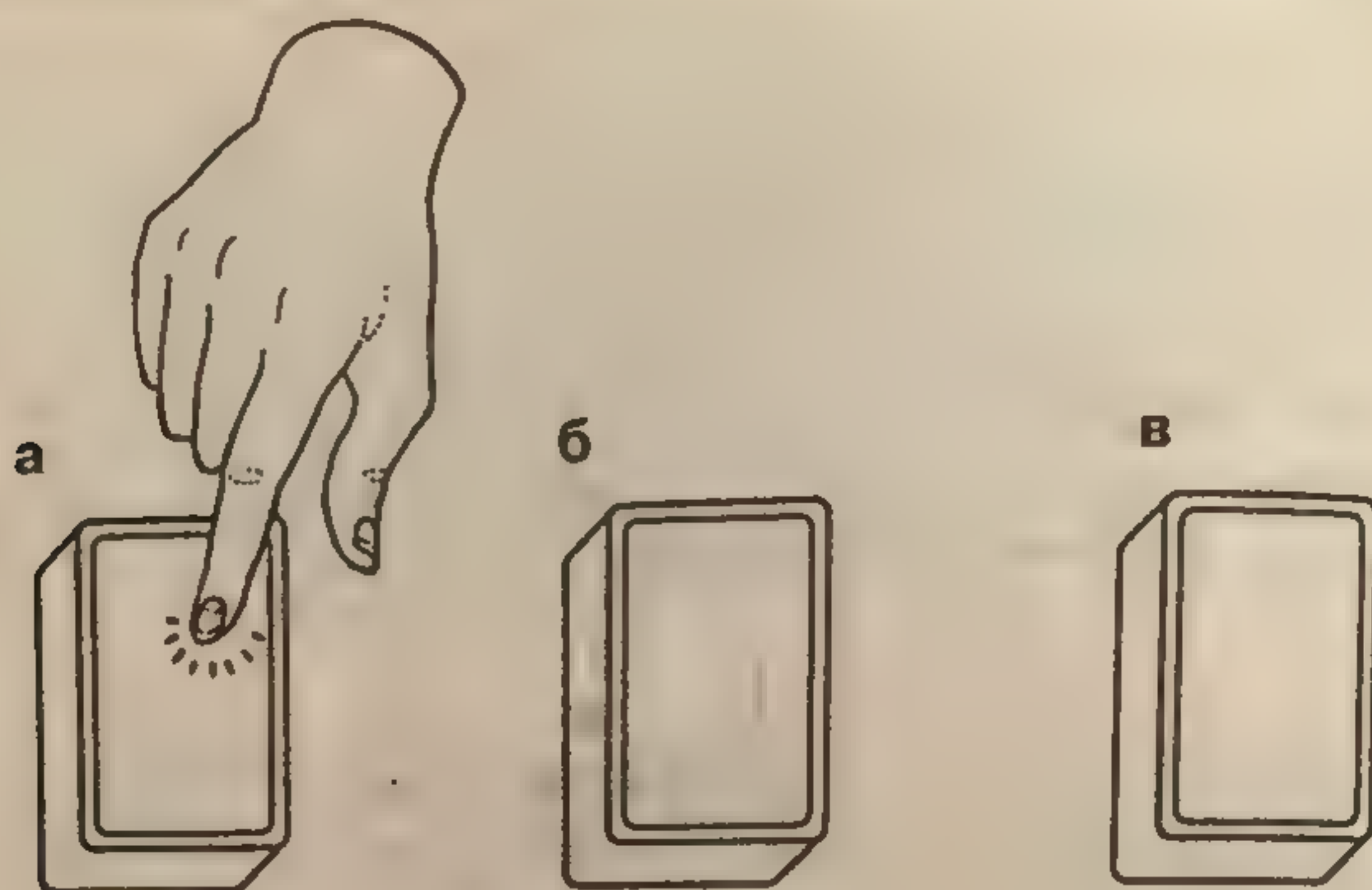


Рис. 1

- Укажите пальцем на верхнюю карту в одной из двух других стопок (а) и уверенно заявите: «Это — пятерка треф».
- Снимите карту, не показывая зрителям, и держите ее мастью к себе.
- После чего укажите на верхнюю карту в другой стопке (б) и так же уверенно назовите ее (а на самом деле ту, которую вы держите в руке). Например, если у вас в руке дама червей — верхняя в стопке а, — произнесите, указывая на верхнюю карту стопки б: «Эта карта — дама червей».
- Снимите эту карту и держите ее в руке справа от первой.
- Теперь укажите на верхнюю карту стопки в — верхней в первоначальной колоде и заявите, что это валет пик (то есть вторая вытащенная вами карта), хотя на самом деле вы прекрасно знаете, что этой картой будет «уже объявленная» пятерка треф.
- Снимите эту карту и держите ее в руке слева от первых двух.
- Выложите три карты на стол мастью кверху (что, как в зеркале, меняет левое с правым), демонстрируя зрителям, что правильно их угадали (рис. 2).

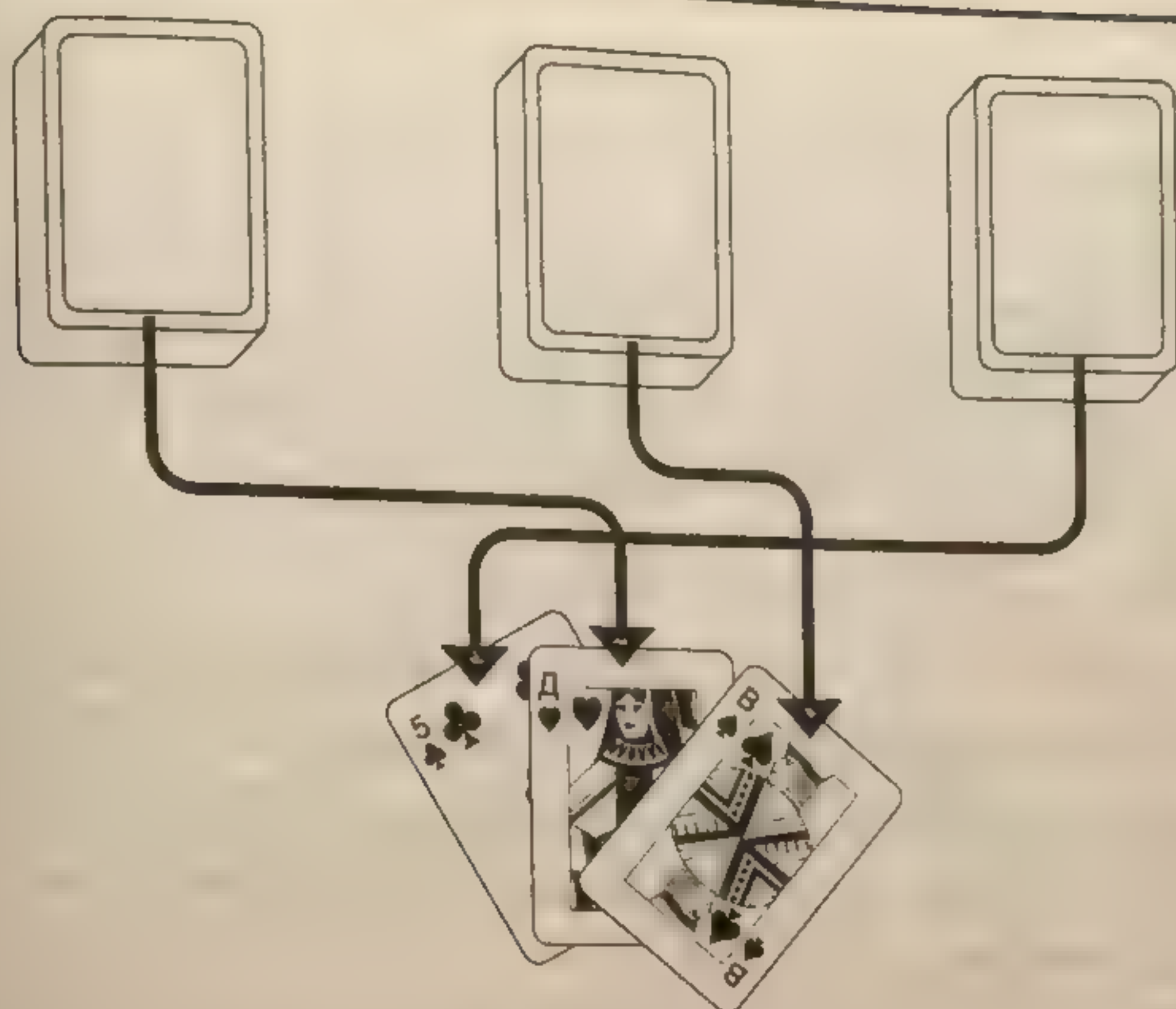


Рис. 2

Замечание. Если вы сумеете, не привлекая внимания зрителей, положить все три карты на первоначальные места в колоде, то сможете пользоваться ею при исполнении других трюков, основанных на системе Сая Стеббинса. В противном случае перетасуйте колоду «пулеметной очередью» (см. с. 13), чтобы сознательно нарушить порядок карт.

СЛУШАЙТЕ ДАМУ

Этот трюк лучше всего исполнять «под занавес» — перед тем как окончательно нарушить порядок карт и таким образом убрать все следы подтасовки.

Эффект

Зритель трижды разбивает колоду и снимает верхнюю карту. После чего вытаскивает из колоды, развернутой веером в руке фокусника (и обращенной мастью к зрителю), даму и передает ее фокуснику. Тот, приложив карту к уху, — «слушая даму», — точно угадывает карту, выбранную зрителем.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Следует составить колоду по системе Сая Стеббинса (см. с. 90), а кроме того, потренироваться в технике подглядывания карты (см. с. 21).

Исполнение

- Разложите карты на столе веером (мастью кверху) и объявите публике: «Как видите, колода никоим образом не подтасована». Быстро соберите карты, пока кто-нибудь из зрителей не сообразил, что на самом деле это не так.
- Передайте колоду зрителю и попросите дважды ее разбить. Добавьте: «Ну для верности разбейте ее третий раз».
- Пусть зритель снимет верхнюю карту и, не глядя на нее, положит на стол рубашкой кверху.
- После чего попросите его вернуть колоду. Разверните ее в руке веером и предложите зрителю вынуть даму (все равно какую). Сами в это время постарайтесь незаметно подсмотреть нижнюю карту — пер-



воначально она располагалась как раз под той, что сейчас лежит на столе. Теперь вы можете определить, что же это за карта. Например, если нижней в колоде была двойка треф, это означает, что зритель выбрал пятерку червей.

- Положите колоду на стол рубашкой кверху и возьмите даму у зрителя.
- Прижмите карту к уху и сделайте вид, будто внимательно слушаете «подсказки».
- Обратитесь к зрителю со словами: «Когда выбирали даму, вы ведь не знали, какую карту ранее вытащили из колоды, не так ли? И я не знаю. Но эта дама может оказаться нам весьма полезной и подсказать, какая карта отсутствует в колоде. Вот... секундочку, как раз сейчас она и говорит, что на столе должна лежать... (к примеру, пятерка червей)!»
- Попросите зрителя перевернуть карту и подтвердить, что дама «подсказала» правильный ответ.
- Снова сложите колоду и «пулеметной очередью» (см. с. 13) перетасуйте ее, чтобы уничтожить все следы домашней заготовки.

МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ

Следующий трюк особенно хорош для показа в компании трех игроков в покер. Кроме того, это отличный способ перемешать заранее подтасованную колоду (чтобы спрятать концы в воду).

Эффект

Фокусник разворачивает карты перед зрителями, показывая, что они перемешаны случайным образом (на самом деле это не так). Затем разбивает колоду и раскладывает по пять карт перед каждым «игроком» (как и принято при игре в покер). Как только

карты открыты, выясняется, что у всех четверых на руках по «флешь-рояль» (покерный термин, обозначающий пять карт одной масти, но разного, все возрастающего достоинства, например 2-3-4-5-6, 1-2-3-4-5, 7-8-9-10-11 и так далее). При этом у четвертого игрока — то есть самого фокусника — тоже «флешь-рояль», но заканчивающаяся тузом и, следовательно, бьющая все предыдущие!

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Все, что вам нужно, это предварительно составить колоду по системе Сая Стеббинса (см. с. 90).

Исполнение

- Разложите колоду на столе веером мастью кверху и обратитесь к присутствующим: «Как видите, карты в колоде перемешаны случайным образом — никаких подтасовок!» После чего быстро соберите колоду, пока никто из зрителей не заподозрил подвоха.
- Складывая карты, найдите двойку и разбейте их на этой карте — так, чтобы она оказалась нижней в колоде.
- Предложите зрителям «сыграть в покер»: «Я докажу вам, что мечты сбываются». (Для тех, кто не играет в покер, следует пояснить: если у игрока на руках «флешь-рояль», это считается прекрасной комбинацией — мала вероятность, что у соперников лучше. Игрок охотнее повышает ставки, не спешит открыть карты, предвкушая большой выигрыш. Можно представить разочарование того, у кого «флешь-рояль» бьется более сильной — и редко случающейся — комбинацией «флешь-рояль» с тузом! — Прим. пер.)

• Сдайте карты троим зрителям, как при игре в покер, — по одной, затем по второй и так до тех пор, пока у каждого на руках не будет по пять карт. Как и положено, себе вы сдаете в последнюю очередь.

• Начните открывать карты с вашего партнера слева, приговаривая: «Ну-ка, ну-ка, что мы имеем? О, флешь-рояль! Недурно».

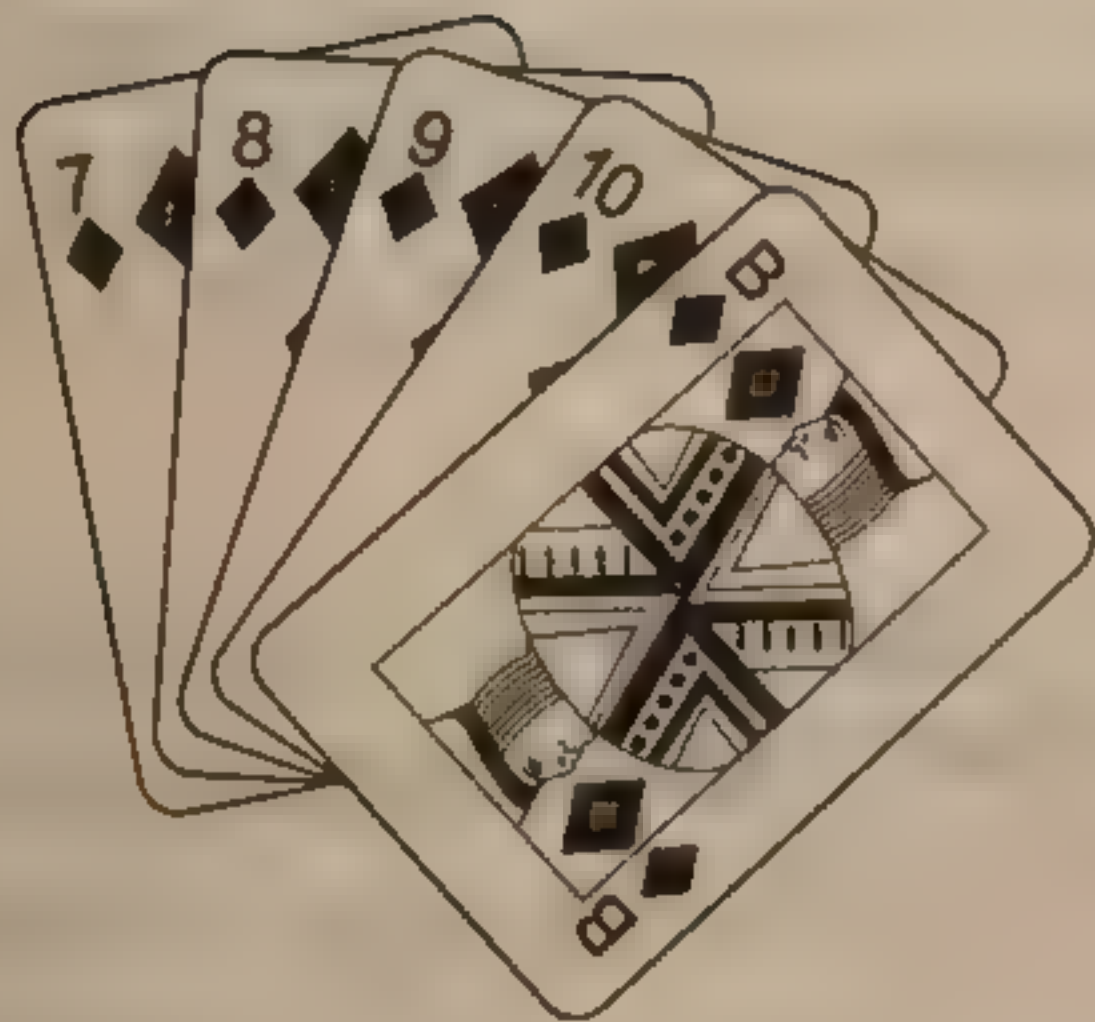
1



2



3



4



• Теперь откройте карты у второго (2) и третьего (3) партнера. Их изумление растет: «флешь» за «флешью», и каждая новая — старше предыдущей!

• Наконец откройте собственные карты (4), после чего остается только воскликнуть: «Флешь-рояль с тузом! Мечты сбываются!»

КАРТА В СЕРЕДИНЕ

Выполнение этого фокуса не требует никаких вычислений, но не повторяйте его перед одной и той же аудиторией дважды: зрители могут догадаться, в чем секрет.

Эффект

Фокусник тасует колоду, дает зрителю разбить ее и обещает назвать карту, которая находится в середине (то есть 26-ю сверху). Затем он выкладывает карты на стол одну за другой и доказывает, что угадал правильно.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Следует предварительно составить колоду по системе Сая Стеббинса (см. с. 90). Кроме того, фокус потребует от вас владения техникой ложной перетасовки на ладони (см. с. 10) и подглядывания (см. с. 21).

Исполнение

- Несколько раз быстро разбейте колоду, чтобы у зрителей создалось впечатление, будто вы ее перетасовали. На самом деле порядок карт остался без изменений.
- Объясните: «Я тасую колоду и останавлиюсь, как только услышу ваш сигнал».
- По сигналу «Стоп» остановитесь и постарайтесь подсмотреть нижнюю карту.
- Скажите, обращаясь к аудитории: «А теперь я попробую угадать, какая карта находится в центре колоды, то есть 26-ю сверху». Сделать это совсем нетрудно. 26-я карта всегда равна по величине нижней, а масть ее дополнительна по отношению к той же

карте (например, если нижняя карта — девятка червей, то 26-й будет девятка бубен и так далее).

- Передайте колоду зрителю, попросите его отсчитать 26-ю карту сверху, показать ее — и... принимайте аплодисменты.

ОСОБОЕ РАСПОЛОЖЕНИЕ

В этом трюке используются тщательно замаскированные подтасованные карты.

Эффект

Фокусник выбирает из колоды расположенные в «случайном порядке» карты только двух мастей. Карты одной масти он передает зрителю, а карты другой оставляет себе. После того как фокусник выложит свои карты одну за другой на стол, выясняется, что выстроились они в идеальной последовательности: по возрастающей от туза (единицы) до короля! У зрителя же карты легли как попало.

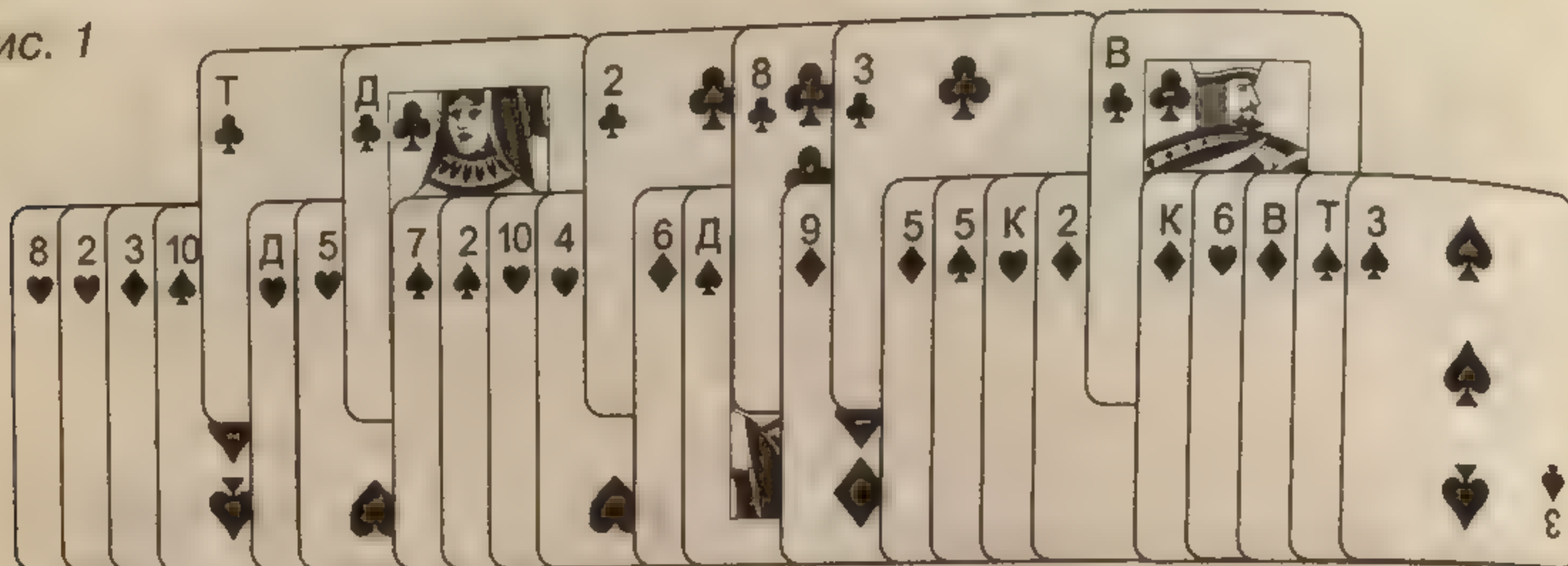
Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

- Выньте все карты трэф из колоды и расположите их в следующем порядке: Т, Д, 2, 8, 3, В, 4, 9, 5, К, 6, 10, 7.
- Тщательно перемешайте остальные карты.
- Переверните колоду мастью кверху и добавьте трэфовые карты; куда именно их поместить, неважно, лишь бы не был нарушен описанный выше порядок (рис. 1).
- Отложите подтасованную колоду в сторону.

Рис. 1

**Исполнение**

- Разложите карты на столе в линию.
- Начните исполнение фокуса, приговаривая: «Вот перед вами обыкновенная колода — 52 карты. Нам потребуются не все карты, а всего двух мастей».
- Объясните зрителю, что будете отбирать для него все червы, а себе — все трефы.
- Отбирайте карты, начиная с левой. Дойдя до очередной червы, выньте ее из колоды и выложите перед зрителем мастью кверху. Перед собой аналогич-

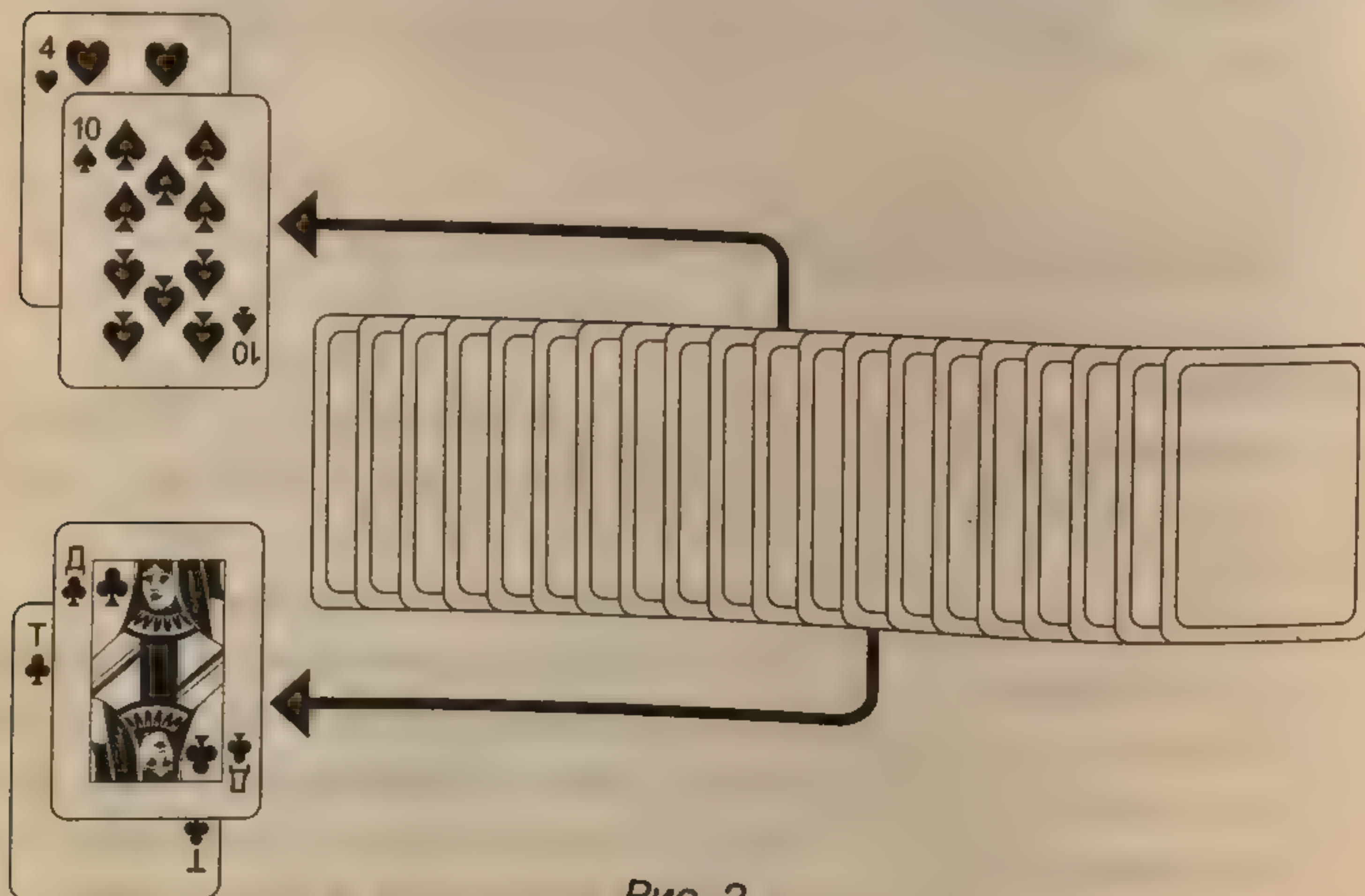
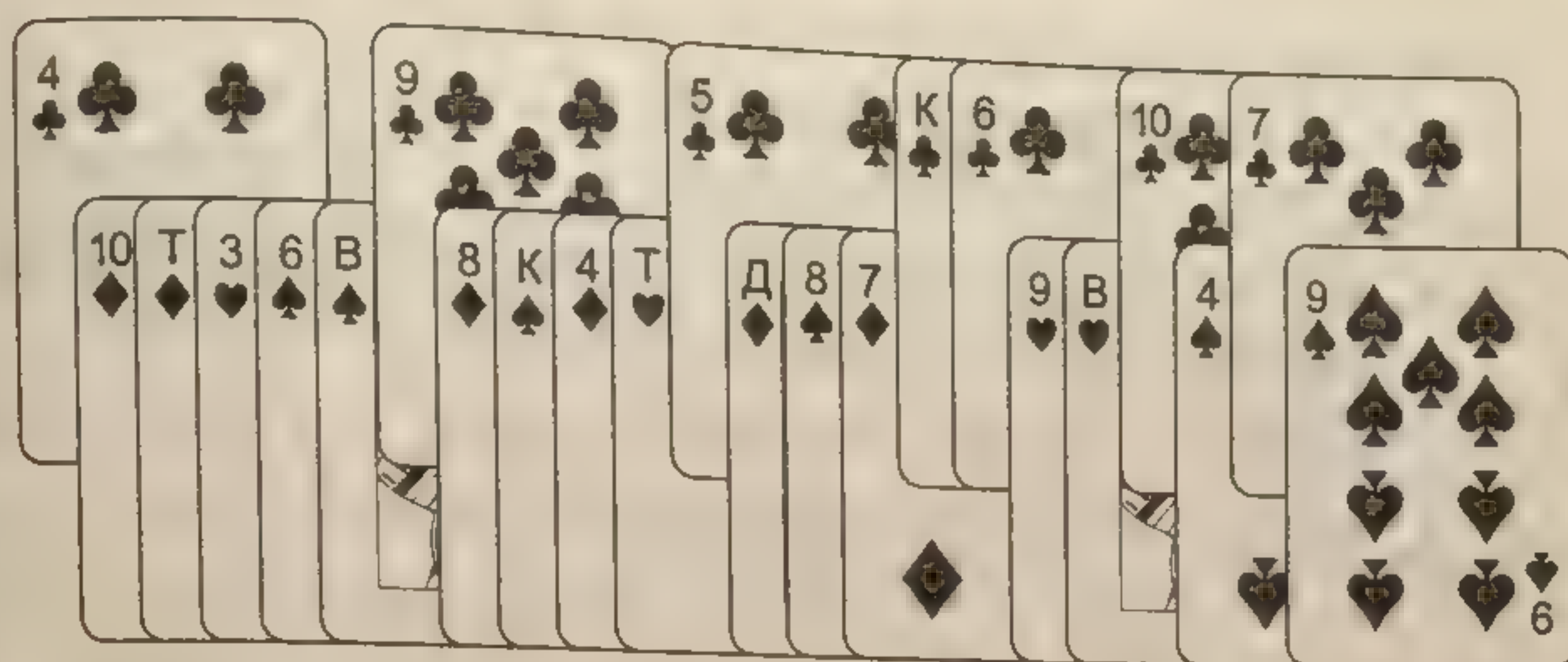


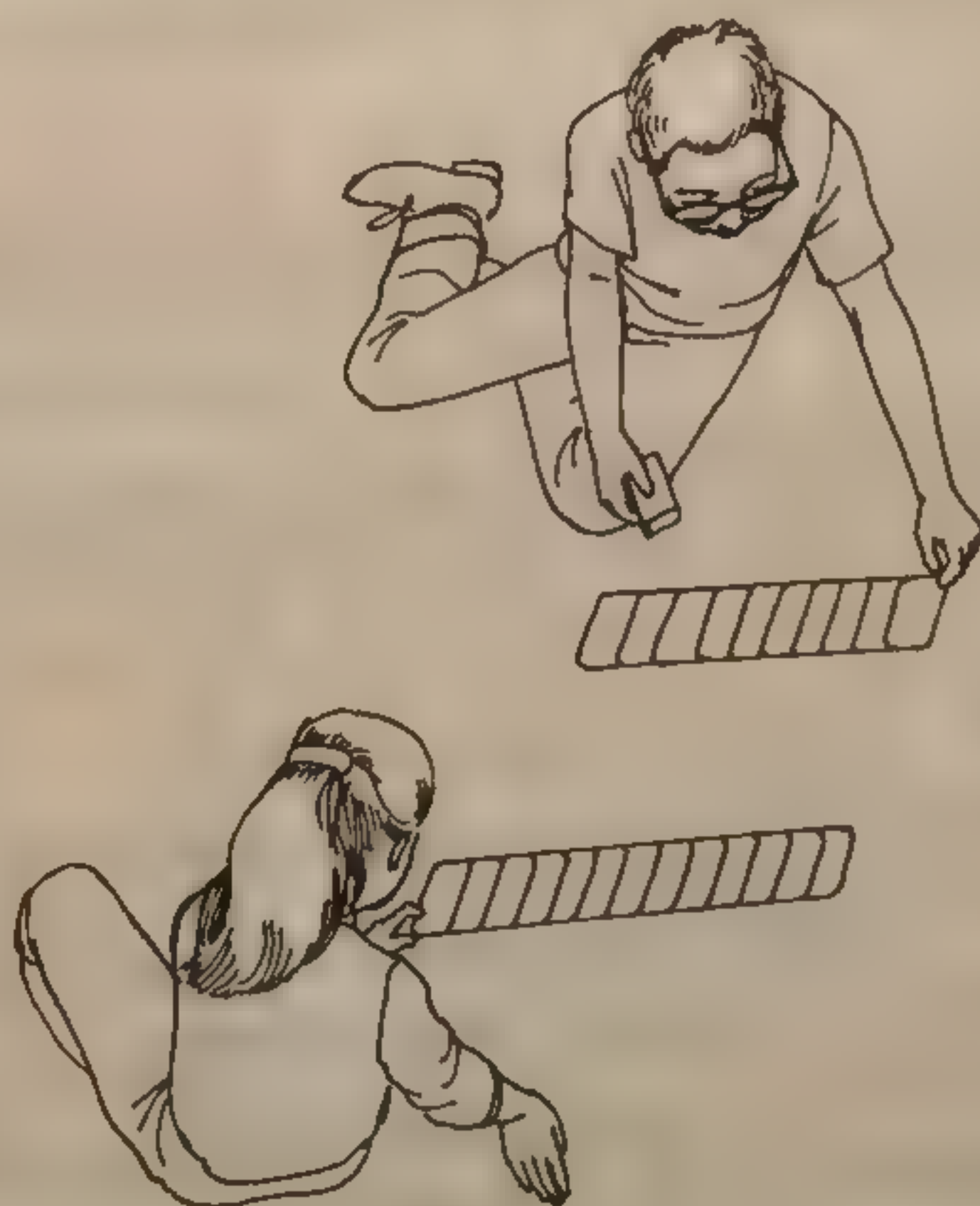
Рис. 2



ным образом разложите трефы (рис. 2). Следите за тем, чтобы ваши карты оставались в том порядке, в котором вы их предварительно разложили.

- Соберите свои трефы в стопку, попросите зрителя сделать то же самое с червами, а оставшиеся карты отодвиньте в сторону.

- Предложите зрителю повторять все ваши действия со своей стопкой карт. После этого положите свою верхнюю карту на стол мастью кверху — это будет туз.



- Снимите вторую карту и, не открывая, переложите под колоду. Убедитесь, что зритель сделал то же самое.

- Снимите следующую карту и откройте ее, положив на стол, — это будет двойка.
- Продолжайте раскладывать карты до тех пор, пока они не лягут на столе в строгой последовательности — от туза до короля.
- У зрителя же, повторявшего все ваши действия, карты в ряду окажутся перемешанными.

НАЗОВУ ВСЕ КАРТЫ!

Идеальный фокус для больших вечеринок, однако для его успешного исполнения вам потребуется незаурядная память.

Эффект

Зритель достает из колоды несколько карт, берет себе верхнюю, а другие раздает присутствующим. Сначала фокуснику удастся отгадать первую взятую карту, а затем и все остальные.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Следует составить колоду по системе Сая Стеббинса (см. с. 90).

Исполнение

- Разверните карты в руке веером — рубашками к зрителю. Предложите ему наугад отобрать несколько соседних карт из колоды — по числу присутствующих или максимальному количеству карт, которые вы сможете удержать в памяти.
- Пока зритель будет вытаскивать карты, постарайтесь незаметно положить мизинец на то место, откуда они были изъяты, и именно на нем разбить колоду.

- Попросите его держать карты рубашками кверху, а затем снять верхнюю карту и, не глядя, положить в карман.

- Предложите зрителю перетасовать оставшиеся карты и по одной раздать присутствующим. Объясните, что они должны взглянуть на свои карты и держать их в руках. Сами в это время постарайтесь незаметно подсмотреть нижнюю карту в колоде. Зная систему расположения карт, вы можете сообразить, какую из них зритель вытащил первой: ее величина превышает величину нижней карты на три, а масть определяется по той же системе ТаЧПаБ. (Например, если нижняя карта — пятерка треф, значит, зритель первой вытащил восьмерку червей.)

Теперь вы можете назвать все карты, розданные присутствующим.

- На этом этапе исполнения фокуса объясните зрителям, что происходит: «Из перетасованной колоды было изъято несколько карт, которые находятся у вас. А теперь я попытаюсь определить, что это за карты».

- Первой назовите ту, которая лежит в кармане у зрителя. Попросите его вытащить ее и подтвердить, что ваша догадка верна.

- После этого предложите остальным зрителям вызвать в памяти облик «своих» карт, а сами сделайте вид, будто пытаетесь читать их мысли: напрягите лоб, закройте глаза и так далее... Чтобы придать представлению особое, «мистическое», звучание, медленно говорите, как будто вы настоящий экстрасенс: «Так... я вижу новую карту — черная масть, картинка... Да, нет никаких сомнений — дама пик!»

- Если понаблюдать за реакцией присутствующих, то можно решить и более сложную задачу: отгадать, у кого именно находится та или иная карта. Назвав конкретную карту, попросите зрителя отдать ее

вам, а затем переходите к следующей. Задача — создать впечатление, что вы не только знаете, какие карты были изъяты из колоды, но и тех, к кому они попали.

ВСЕ МОГУТ КОРОЛИ, НО ТУЗОВ ИМ НЕ ПОБИТЬ!

Не занимающий много времени простой фокус, в котором используется частично подтасованная колода.

Эффект

Фокусник тасует колоду и предлагает зрителю открывать по одной карте и раскладывать их на столе в четыре стопки. В результате оказывается, что верхние карты в каждой стопке — это тузы, а нижние — короли.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Перед выполнением трюка необходимо отработать технику ложной перетасовки на ладони (см. с. 10). Кроме того, нужно составить колоду так, чтобы сверху лежали четыре туза, а под ними — четыре короля. Остальные карты могут располагаться в произвольном порядке (рис. 1).



Рис. 1

едия фокусов
дача — со-
аете, какие
к кому они

кус, в кото-
колода.

ителю от-
х на столе
ается, что
вы, а ниж-

тработать
(см. с. 10).
обы свер-
ыре коро-
и в произ-



Исполнение

- Сделайте ложную перетасовку на ладони, стараясь создать у зрителей впечатление, будто вы тщательно мешаете карты.
- Положите колоду рубашкой кверху на стол перед зрителем.
- После чего предложите ему: «Пожалуйста, снимите несколько верхних карт и передайте их мне» (чтобы зритель при этом не перемешал карты, старайтесь объяснять ему все ясно и доходчиво; в крайнем случае покажите, как нужно снимать карты).
- Возьмите меньшую (снятую) часть колоды и попросите зрителя снимать верхние карту за картой и раскладывать их на столе в четыре стопки. Продемонстрируйте, как это делается, сняв друг за другом четыре верхние карты (четыре туза) и положив их рубашками кверху.
- После этого положите оставшиеся карты в меньшей стопке (а) на колоду (б), а четыре туза (в), не акцентируя на этом внимания, — снова на самый верх (рис. 2). Все это следует делать легко и непринужденно, как бы наглядно объясняя зрителю, что от него требуется.

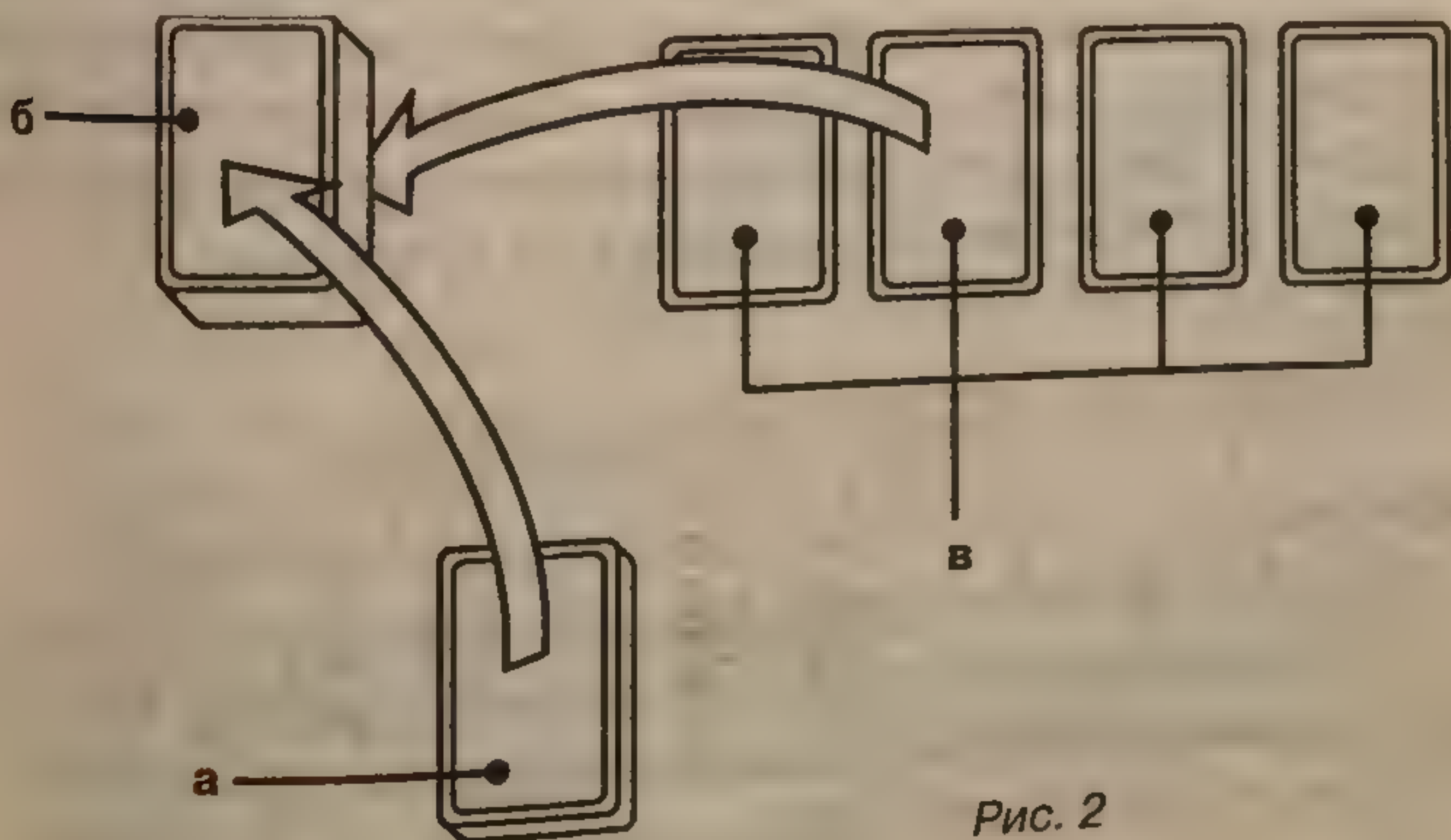


Рис. 2

- Проследите, как зритель раскладывает на столе четыре стопки.
- А затем спросите: «Какой из тузов вам особенно нравится?» Независимо от ответа предложите зрителю открыть верхнюю карту одной из стопок — если ею окажется названный туз, это только сделает ваше представление еще более эффектным. Если нет, попросите открыть остальные верхние карты, пообещав, что среди них он непременно увидит свою любимицу.
- Завершите же номер неожиданным заявлением: «Что до меня, то я предпочитаю королей» — и, перевернув все четыре стопки, продемонстрируйте изумленным зрителям четверку королей.

ТУЗЫ НИЖЕ КОРОЛЕЙ?

Еще один фокус, похожий на предыдущий (используется частично подтасованная колода).

Эффект

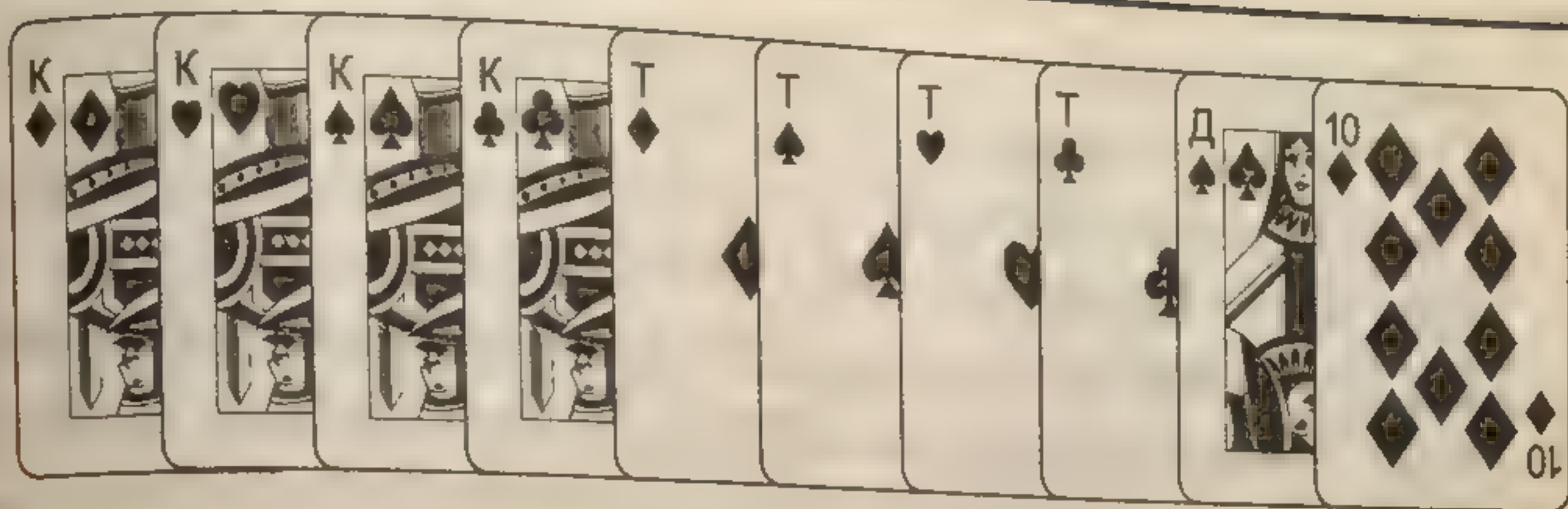
Фокусник тасует колоду, передает зрителю и предлагает выкладывать карты в две стопки рубашками кверху. Затем зритель повторяет те же операции с каждой из стопок, в результате чего на столе образуются четыре стопки. Верхними картами в них оказываются короли, а нижними — тузы.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Как и в предыдущем фокусе, необходимо владение техникой ложной перетасовки на ладони (см. с. 10). Колоду следует составить так, чтобы сверху лежали четыре короля, а под ними — четыре туза (см. рис.).



Исполнение

- С помощью ложной перетасовки на ладони постарайтесь создать у зрителей впечатление, что карты тщательно перетасованы.
- Положите колоду рубашкой кверху перед зрителем и обратитесь к нему с такими словами: «Моя задача — продемонстрировать вам, что не боги горшки обжигают. Все, что я вам покажу, сможете сделать и вы! А теперь начинайте снимать и раскладывать верхние карту за картой в две стопки рубашками кверху».
- После того как зритель разложит примерно половину колоды, как бы невзначай добавьте: «Можете остановиться, когда захотите!»
- Когда тот закончит (не беда, даже если он разложит на столе всю колоду), возьмите оставшиеся карты и предложите: «Теперь возьмите одну из стопок и разложите ее на две новых. Затем точно так же поступите со второй. В результате у нас должно получиться четыре стопки». В каждой из них верхними окажутся короли, а под ними — тузы (но об этом, разумеется, знаете только вы).
- Обращаясь к зрителю, предположите: «Думаю, вы мне сдали моих любимых королей. Переверните одну из верхних карт — посмотрим, что там». Зритель выполняет вашу просьбу и видит сверху короля.

- Продолжайте в том же духе: «Ну а что в остальных стопках?» Разумеется, тоже короли.
- Попросите зрителя убрать королей и откройте ему главный сюрприз: «Конечно, вам и самому по силам такое. Хотя нет — давайте закажем карту покрупнее! Итак, закройте глаза и проведите рукой над каждой из четырех стопок, думая о том, какая же карта может побить короля». А затем предложите открыть верхние карты — ими окажутся тузы.
- Закончите номер ободряющей репликой: «Вот видите — и у вас получилось!»



ФОКУСЫ для очень ловких рук

В этом разделе представлены фокусы, основанные на ловкости рук и требующие уверенных манипуляций с картами.

АБРАКАДАБРА

Эффект

Карта загадочным образом превращается в ту, которую выбрал зритель.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Необходима тренировка в технике ложной перетасовки на ладони (см. с 10) и «двойного подъема» (см. с. 22).

Исполнение

- Передайте колоду зрителю и попросите перетасовать ее.



- Возьмите у него колоду и разложите карты на столе веером (рубашками кверху).
- Предложите зрителю взять любую карту и запомнить ее.
- Тасуя карты у него на глазах, попросите прервать вас в любую минуту и вернуть карту в колоду — на то место, где вы остановились.



- Незаметно придержите мизинцем положенную зрителем карту, а затем с помощью ложной перетасовки сделайте так, чтобы она оказалась верхней в колоде.
- Продолжайте «тасовать» колоду, следя за тем, чтобы верхняя карта оставалась на прежнем месте сверху.
- Переверните колоду мастью кверху. Спросите у зрителя, показывая на нижнюю карту в колоде (которая теперь находится наверху): «Это ваша карта?» Ответ, естественно, будет отрицательным.
- Используя прием «двойного подъема», покажите аудитории якобы «нижнюю» (закрытую) карту в ко-

ло
на
что
ша
• П
сту
пр
это
его
ма

У з
выб

Объ

Нес

под

• П

ват

• В

выр

вер

ким

• С

экс

кой

под

лоде, а на самом деле — вторую снизу (нужная карта находится как раз за ней, но зрителю будет казаться, что вы держите одну карту). Снова спросите: «Это ваша карта?» Ответ опять будет отрицательным.

- Передайте колоду зрителю, попросите его слегка постучать указательным пальцем по верхней карте и произнести «магическое» слово «абракадабра». После этого предложите зрителю открыть карту, которая, к его удивлению, окажется как раз той самой — задуманной.

КАРТА МЕНЯЕТ МЕСТО

Эффект

У зрителей создается впечатление, что две случайно выбранные карты поменялись местами.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Необходима тренировка в выполнении «двойного подъема» (см. с. 22).

Исполнение

- Передайте колоду зрителю и попросите перетасовать ее.
- Возьмите колоду обратно и, пока будете тщательно выравнивать ее по краям, незаметно отделите две верхние карты и слегка сдвиньте их, подготовив таким образом к «двойному подъему».
- Сообщите публике, что для проведения некоего эксперимента вам понадобится верхняя карта (какой бы она ни оказалась). С помощью «двойного подъема» покажите «верхнюю» карту (а на самом

деле вторую сверху). Пусть это, к примеру, будет тройка треф.

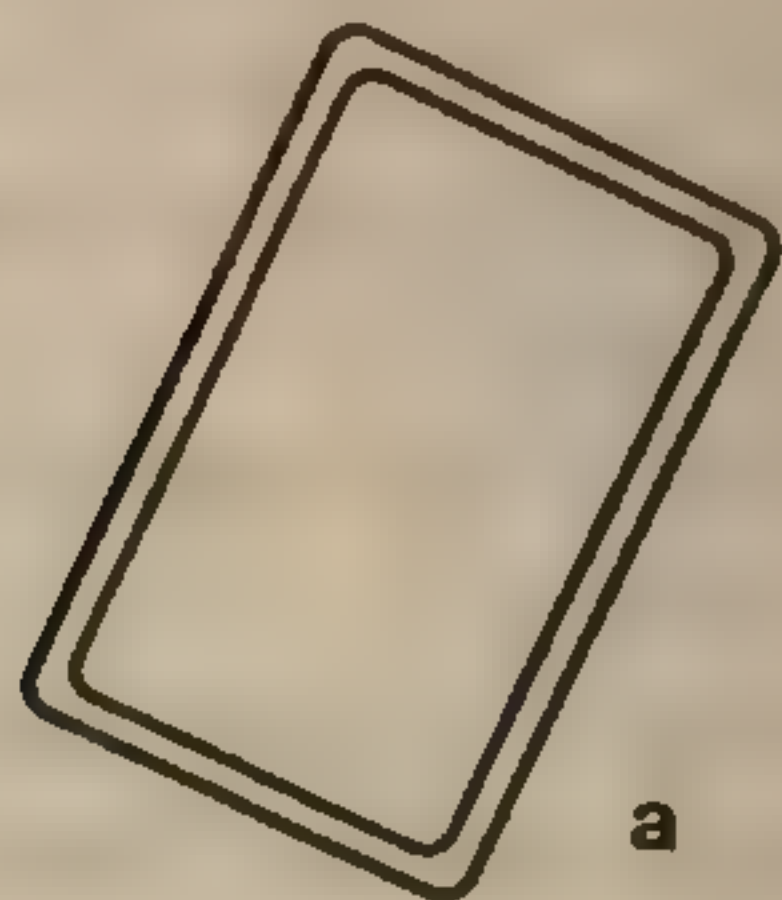
- Опустите карты на колоду, затем снимите верхнюю и положите на стол рубашкой кверху. Зрители думают, что это тройка треф, однако та как раз находится на верху колоды.

- Продолжайте номер, тщательно выравнивая колоду в руках и готовясь ко второму «двойному подъему». При этом можно предложить зрителям посмотреть, какая карта в колоде следующая. Снова покажите не ту карту, которая лежит сверху, а ту, что находится под ней (к примеру, восьмерку червей). Произнесите фразу наподобие: «Отлично! Вторая карта сверху у нас восьмерка червей!»

- Снова опустите обе карты (зритель думает, что одну) на колоду, после чего снимите верхнюю и положите на стол рубашкой кверху — рядом с первой. Зритель полагает, что это восьмерка червей, а на самом деле — тройка треф. Восьмерка червей остается верхней в колоде.

- Предупредите аудиторию: «Запомните эти две карты — тройку треф (показывая карту а на рис. 1) и восьмерку червей (показывая карту б)».

Мнимая
тройка треф



Подлинная
тройка треф

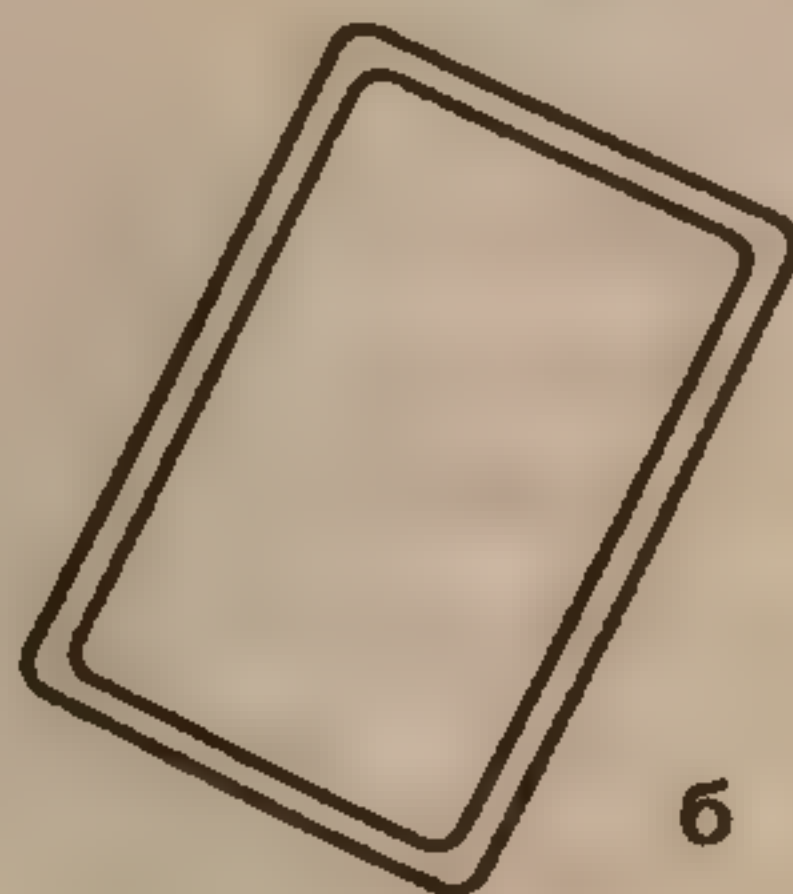


Рис. 1

• Продолжайте: «Я снова положу тройку на колоду». С этими словами вы берете первую карту, смотрите на нее и кладете на колоду (в), как показано на рис. 2. Никто из зрителей не должен видеть, какая карта у вас в руках: публика по-прежнему убеждена, что это тройка треф.

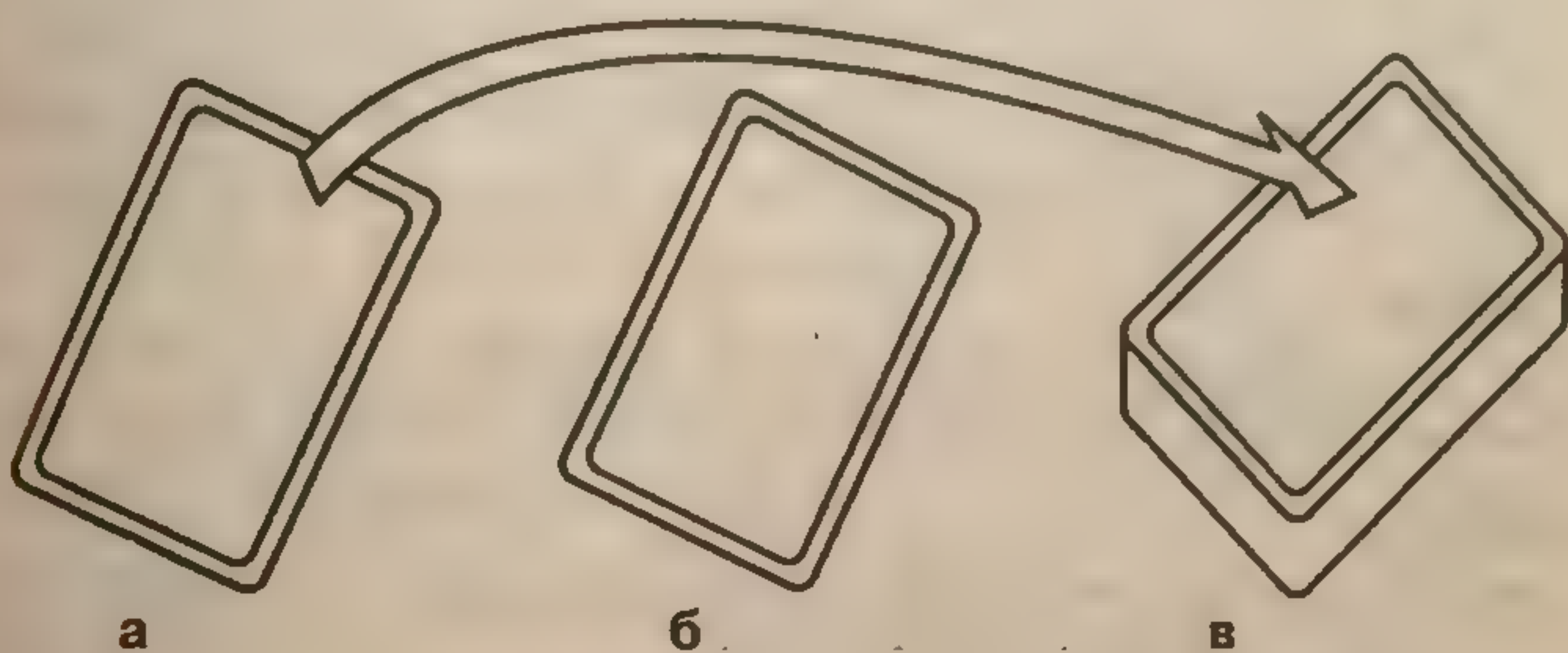


Рис. 2

• Произнесите с выражением: «А теперь пришло время настоящих чудес. Я хочу, чтобы тройка и восьмерка поменялись местами!» Постучите указательным пальцем по верхней карте и с помощью «двойного подъема» покажите аудитории вторую карту сверху (зрители будут думать, что верхнюю карту сверху — восьмерку червей).

• Попросите зрителя открыть последнюю карту, лежащую на столе: ею окажется тройка треф.

• Закончите номер словами: «Не просите меня повторить трюк — он требует немалых усилий» — и, не теряя времени, переходите к следующему фокусу.

ОТСЧЕТ

Этот трюк особенно интересен, поскольку все «чудеса» творит сам зритель, а не фокусник.

Эффект

Фокусник, не сумев определить загаданную зрителем карту, передает ему колоду. Последний, следуя указаниям фокусника, неожиданно для себя открывает задуманную карту.

Реквизит

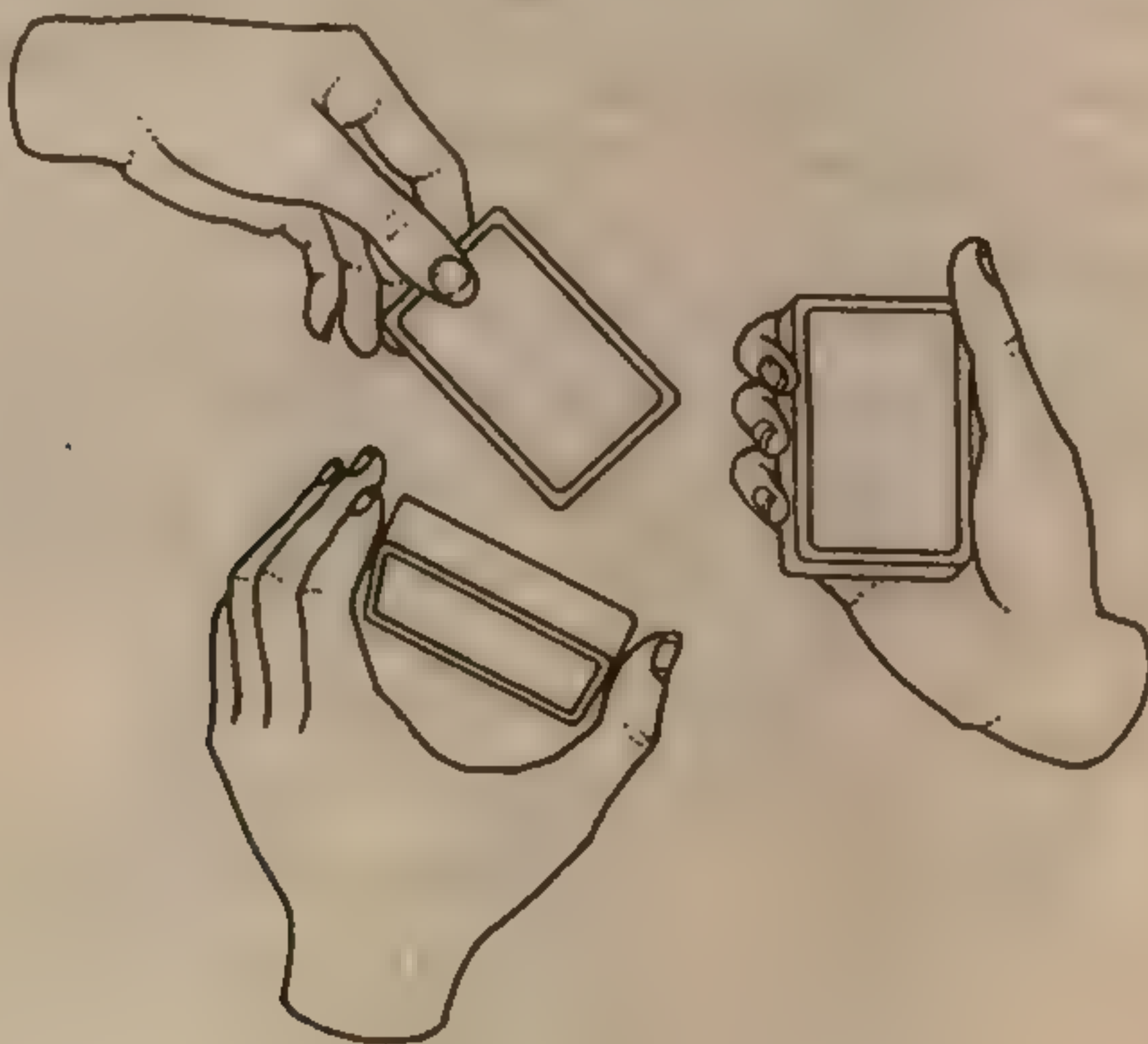
Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Необходима тренировка в технике ложной перетасовки на ладони (см. с. 10).

Исполнение

- Передайте колоду зрителю и попросите перетасовать ее.
- После чего заберите карты и разверните их веером рубашками к зрителю.



- Тасуя колоду, попросите другого зрителя прервать вас, вынуть любую карту, запомнить ее и вернуть в колоду — на то место, где вы остановились.
- Незаметно просуньте кончик мизинца в том месте, куда легла возвращенная карта. Затем с помощью ложной перетасовки на ладони постарайтесь создать у зрителя впечатление, что тщательно мешаете карты, а на самом деле внимательно следите за тем, чтобы верхняя карта оставалась на прежнем месте.
- Попросите зрителя назвать любое число от 5 до 15. Громко отсчитайте указанное число карт, снимая их с колоды и укладывая в стопку на столе рубашками кверху. При этом нужная карта автоматически становится нижней в стопке.



- Откройте последнюю карту колоды, не скрывая своей уверенности в том, что это и есть загаданная зрителем. Спросив его и получив отрицательный ответ, сделайте вид, будто разочарованы.
- Переверните карту рубашкой кверху, соберите стопку и положите ее на колоду.
- Держа колоду в руке, закройте на минуту глаза, как будто собираетесь с силами для решения задачи.
- Изобразите внезапное озарение и сообщите зрителям, что раскрыли причину своей неудачи. Оказыва-

ется, в первом случае вам просто неправильно подсказали.

- Передайте колоду зрителю и попросите его повторить ваши действия, то есть выкладывать на стол карту за картой и считать, считать, считать... Заверьте его, что на сей раз последняя оставшаяся карта окажется той самой, которую он загадал!

ДВЕ КАРТЫ, ДВЕ КАРТЫ...

Эффект

Двое зрителей вытягивают по карте, запоминают их и возвращают в колоду. Фокусник тасует ее и затем эффектно подбрасывает карты в воздух. Они не успевают упасть на пол, а в руках у фокусника уже оказываются две выбранные карты.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

Подготовка

Необходима тренировка в технике ложной перетасовки на ладони (см. с. 10). Надо добиться, чтобы верхней и нижней картами в колоде оказались выбранные зрителями.

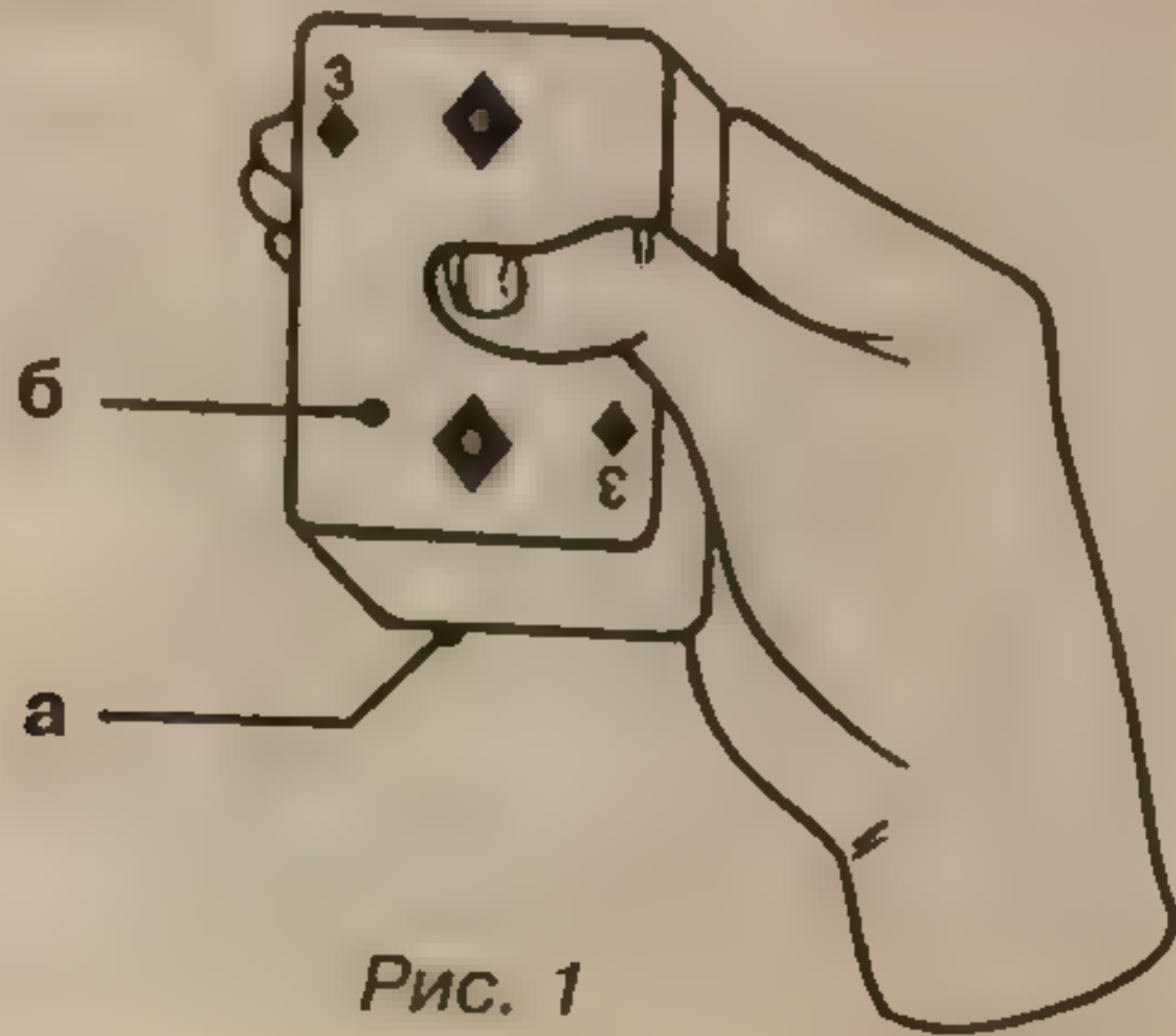


Рис. 1

Исполнение

- Передайте колоду зрителю и попросите перетасовать ее.
- Заберите карты, разложите на столе веером рубашками кверху и попросите двоих зрителей вытащить по одной и запомнить их.
- Снова соберите карты в колоду и перетасуйте. Затем разбейте ее и попросите зрителей вернуть обе карты на место разбивки.
- Незаметно «заложите» мизинцем место «разбивки» — то самое, где лежат выбранные зрителями карты. Сделайте ложную перетасовку на ладони так, чтобы выбранные карты оставались верхними.
- Наконец незаметно переложите верхнюю карту под колоду. Теперь у вас обе нужные карты (а и б на рис. 1) находятся на «стратегически важных» местах: сверху и снизу колоды.
- Предупредите публику, что ее ждет нечто необыкновенное. Закатайте рукава рубашки, что только подчеркнет ответственность момента, а также убедите зрителей, что у вас «в рукаве ничего нет».

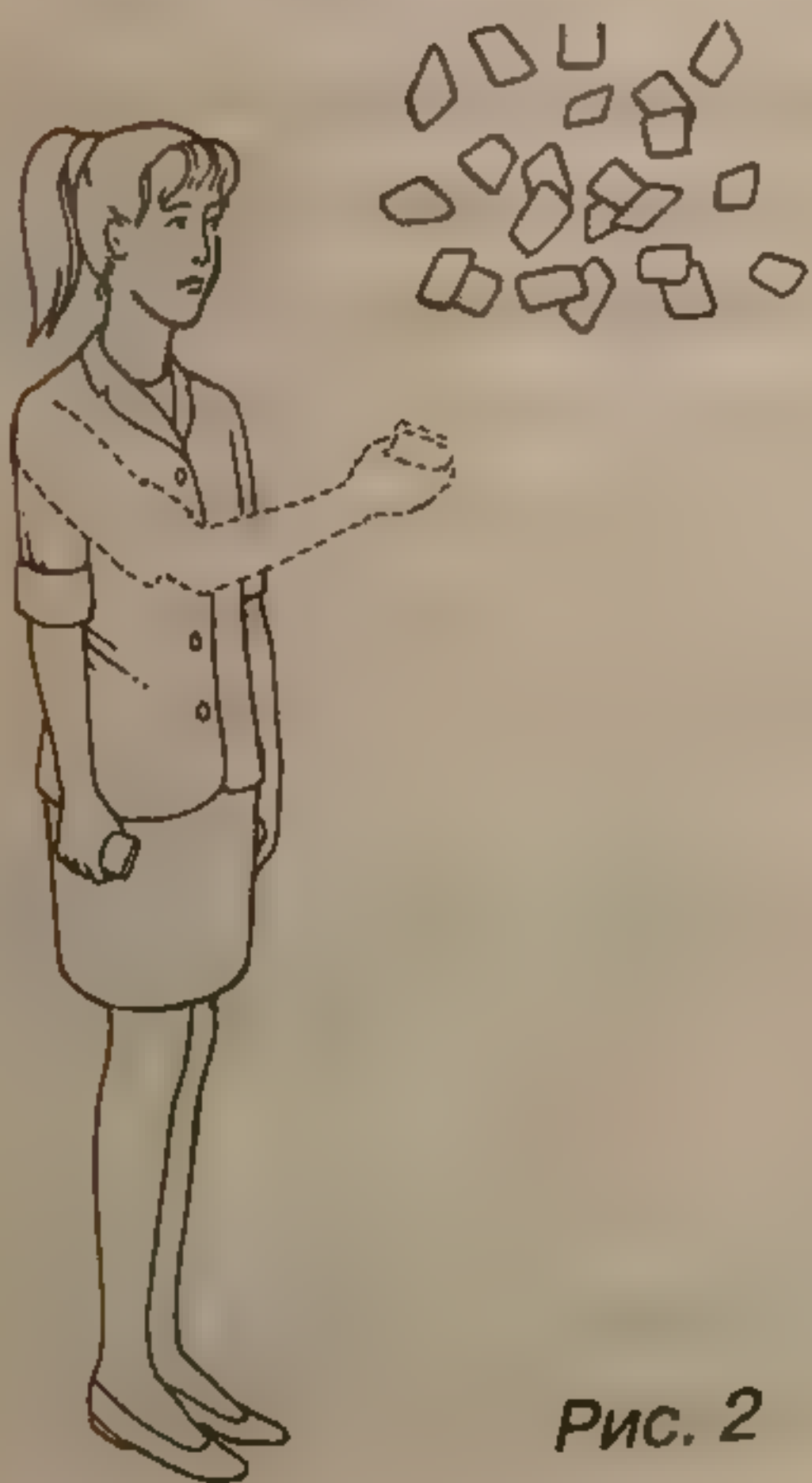


Рис. 2

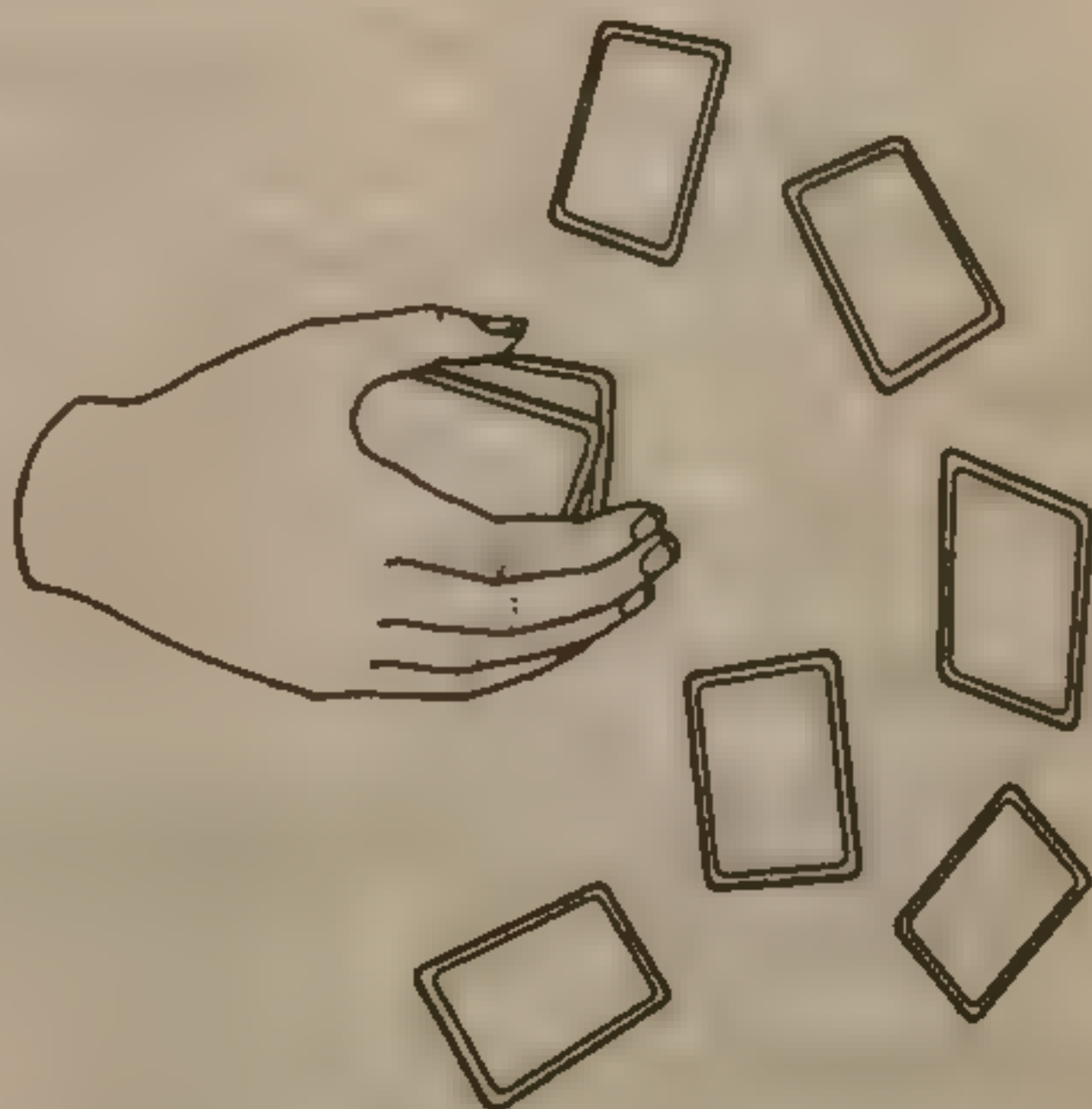


Рис. 3

- Смочите языком пальцы правой руки — не только ради внешнего эффекта. Наступает важная минута, от которой зависит успех вашего выступления.
- Возьмите колоду в правую руку, зажав большим и остальными пальцами (рис. 1).
- Повернитесь левым боком к аудитории и резким движением подбросьте карты высоко в воздух. Все они взлетят — кроме двух, верхней и нижней, которые останутся у вас в руках. Немедленно опустите правую руку, чтобы зрители их не заметили (рис. 2).
- Пока карты падают на пол, быстро поднимите правую руку, сделав вид, что «поймали» в карточном дожде какие-то две случайные карты (рис. 3).

КАК НИ РАЗБИВАЙ КОЛОДУ...

В этом трюке используется простой, но чрезвычайно эффективный прием, благодаря которому зритель вытягивает карту, нужную фокуснику.

Эффект

У зрителя создается впечатление, что он волен выбрать любую карту, однако фокусник всегда точно угадывает ее, причем может тут же вытащить из колоды — и не одним способом!

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

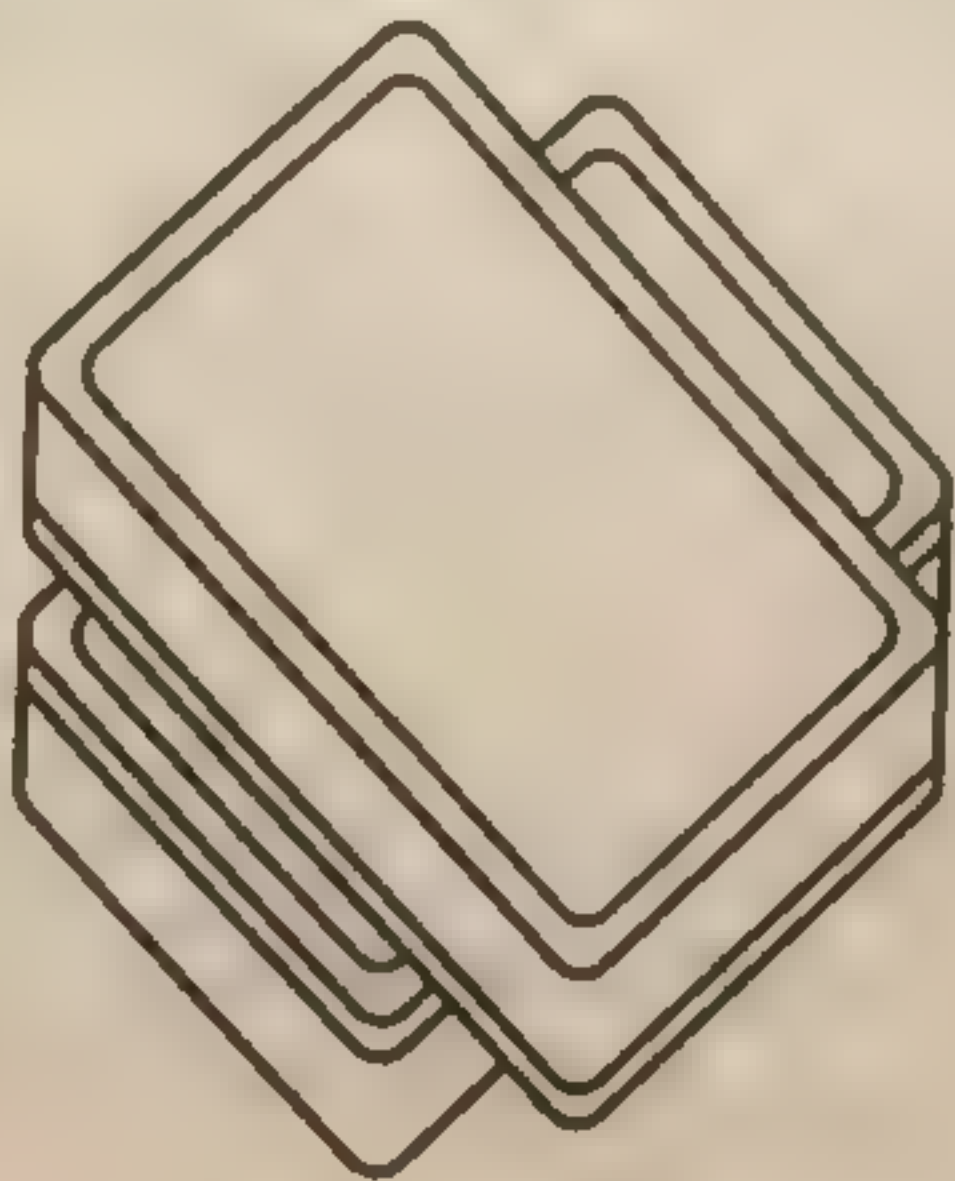
Необходима тренировка в технике подглядывания (см. с. 21).

Исполнение

- Тасуя карты, подсмотрите и запомните нижнюю. Продолжая тасовать, незаметно перебросьте ее на-

верх, после чего подсмотрите новую нижнюю карту. Теперь вам известны обе — и верхняя, и нижняя.

• Положите колоду на стол рубашкой кверху прямо перед зрителем. Попросите его разбить ее на две половины и нижнюю положить на верхнюю «крест-на-крест».



• На несколько минут отвлеките внимание публики, например, кратким рассказом об истории карточных фокусов: «Кстати, известно ли вам, что карты появились в Европе в четырнадцатом веке? Очень может быть, что они проникли сюда из Египта. Мы не знаем наверняка, где впервые были изобретены карты... скорее всего, в Индии или на Ближнем Востоке».

• После этой краткой лекции обратитесь к зрителю со словами: «Итак, вы разбили колоду и сами выбрали, в каком месте. Приподнимите верхнюю половину и запомните любую карту на месте разбивки — либо нижнюю верхней половины колоды, либо верхнюю — нижней».

• Какую бы карту ни выбрал зритель, вам она уже известна. Каким способом открыть ее, решать вам. Один из способов — попросить зрителя перетасовать колоду и затем медленно открывать карты на столе. Сделайте вид, что вы угадали выбранную зрителем карту, следя за выражением его лица.



- Другой способ — выбрать (как бы случайно) несколько карт, открыть их на столе и, опять-таки «наблюдая» за реакцией зрителя, «отгадать» нужную.

ОДНА ИЗ ПЯТИ

Для этого трюка необходимы хорошая память, исполнительское мастерство и сноровка.

Эффект

Фокусник демонстрирует завидную способность: угадывает, о какой из пяти карт в данный момент думает зритель.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт.

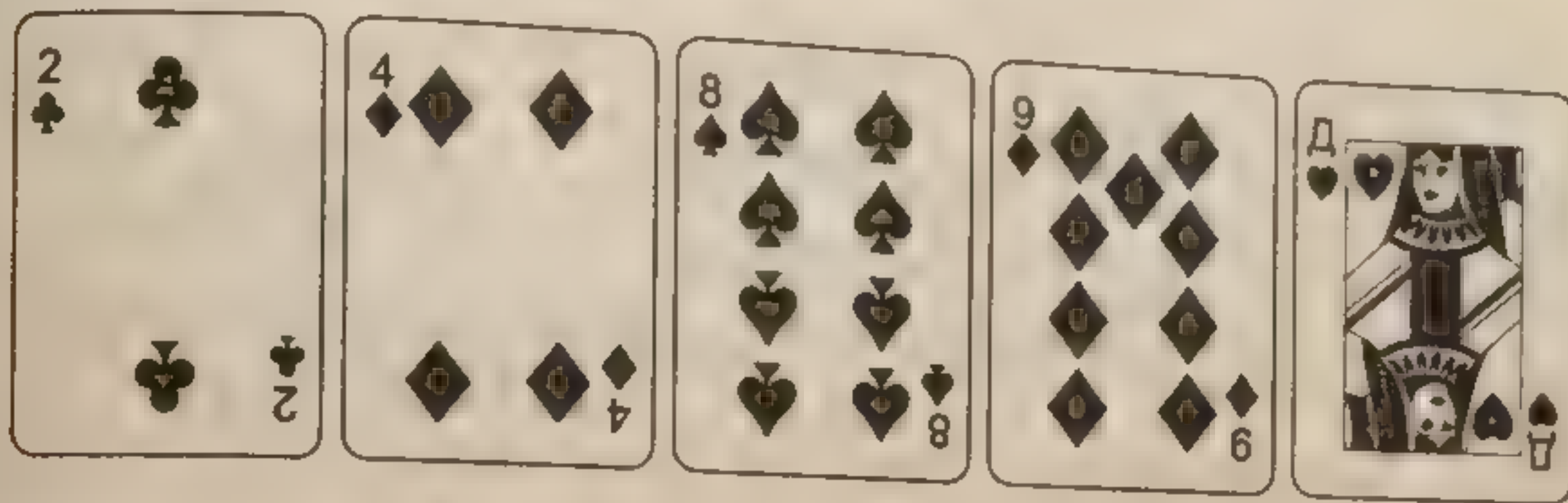
Подготовка

Перед исполнением номера положите в боковой карман пиджака рубашками наружу четыре заранее отобранные карты.

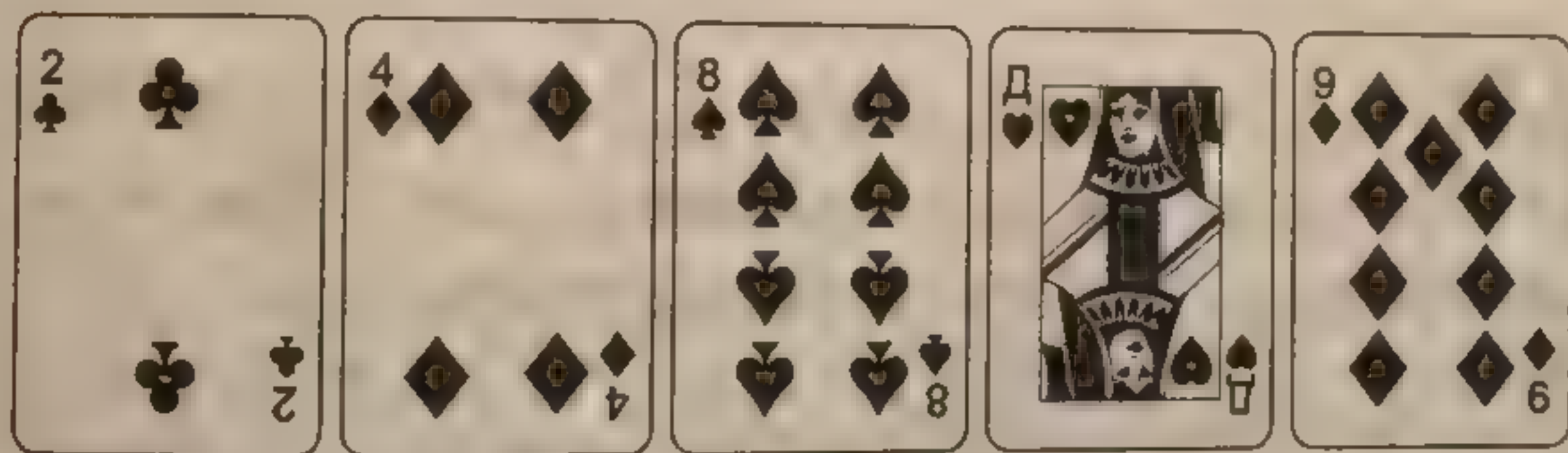
Исполнение

- Попросите зрителя перетасовать колоду.

- Заберите ее, разложите карты на столе веером мастью кверху и предложите зрителю выбрать любые пять карт.
- Возьмите их и разложите на столе в той последовательности, которую вам легче всего запомнить, например по старшинству или по какой-нибудь простой схеме (рис. 1).



Запомнить: 24, 89, Д



Или: $2 \times 4 = 8 (+ Д) = 9$

Рис. 1

- Теперь попросите зрителя усиленно думать об одной из пяти карт, «посылая мысленный сигнал вам». Между тем положите вертикально пять карт (а) в карман, где уже находятся заранее подготовленные в карман, где уже находятся заранее подготовленные четыре (б); новые карты должны лежать «ближе к телу» (рис. 2).
- Как бы случайно, не привлекая внимания, возьмите в одну руку колоду, закройте глаза и сделайте вид, что стараетесь уловить мысленные сигналы зрителя: «Да-да, кажется, я знаю, что это за карта!»

- В это время пальцами другой руки нащупайте в кармане лежащую горизонтально пачку. Вытащите одну за другой четыре заранее приготовленные карты и выложите их рубашками кверху, не показывая зрителю, только приговаривая: «Нет, не эта... И это не она...»

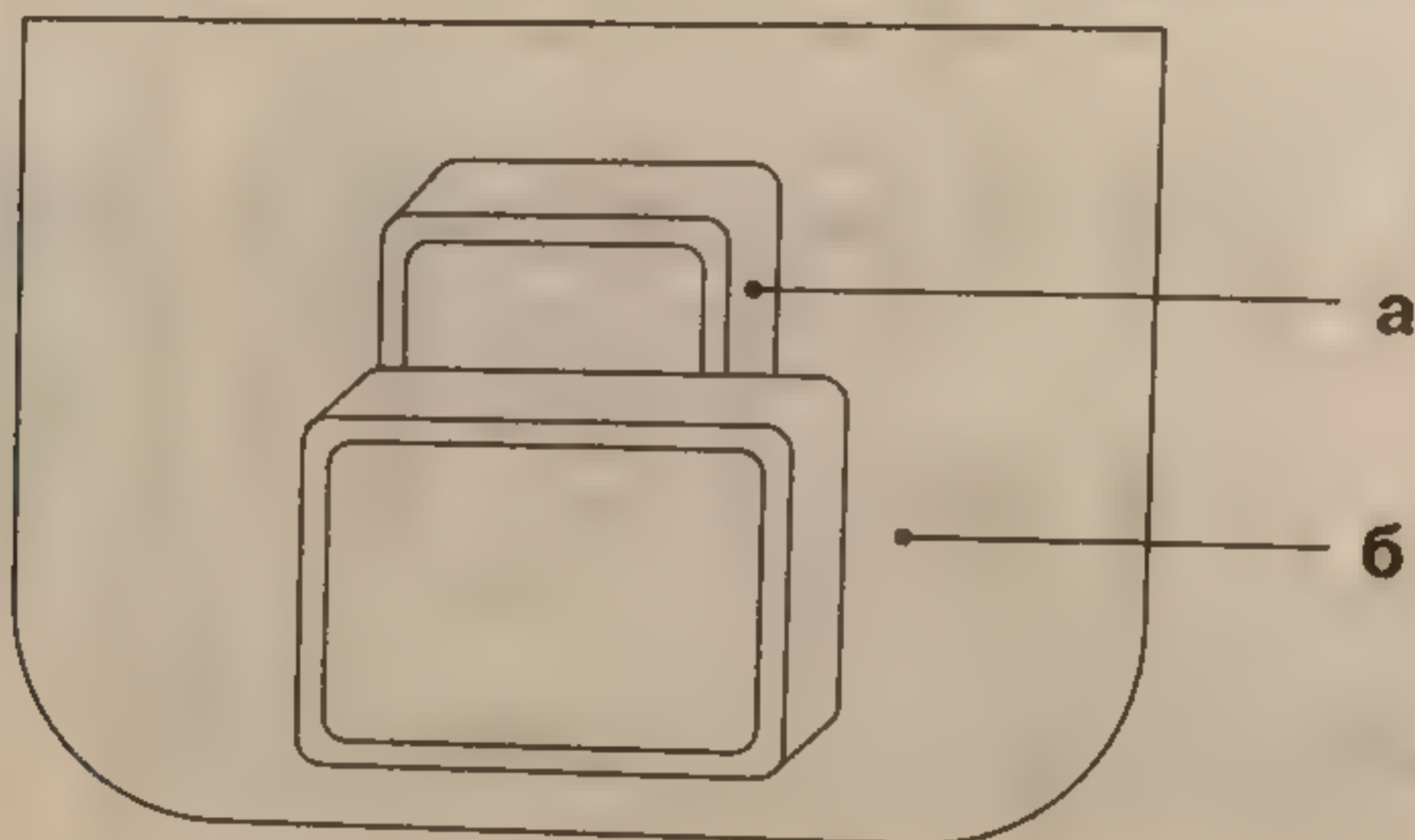


Рис. 2

- Снова опустите руку в карман и разделите все пять карт в лежащей вертикально пачке. При этом следует вспомнить схему, позволяющую быстро и наверняка вытащить нужную карту. После этого скажите, обращаясь к зрителю: «У меня в кармане осталась только одна карта — должно быть, та самая, что вы загадали. Назовите ее, пожалуйста».
- Услышав ответ, вы легко извлечете задуманную карту на свет. Остальные четыре оставьте в кармане и туда же уберите всю колоду — но так, чтобы четыре карты лежали сверху. Попросив показать колоду, зрители убедятся, что четыре карты остаются верхними в колоде.

КАРТОЧНЫЕ

ПЕРЕВОД

У Э

Эффект

Зри

вер

бир

ютс

сле

лоду

выб

Реквизит

Обы

Подготов

Зара

ною

Исполнен

• Раз

теля

чени

пуст

подо

• Сно

теле

рета

• По

реди

то ж

нать

• Ска

пачк

дер

б

ПЕРЕВОРОТ

У этого трюка очень яркий финал.

Эффект

Зритель разбивает колоду на две части, берет себе верхнюю, а фокуснику оставляет нижнюю. Оба выбирают из своих стопок по карте и затем обмениваются ими, положив свою карту в стопку другого. После чего фокусник складывает обе стопки в одну колоду, где все карты лежат рубашками кверху, а обе выбранные неожиданно для всех — мастью кверху.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Заранее подготовьте колоду карт, перевернув нижнюю мастью кверху.

Исполнение

- Разверните в руках карты веером и мастью к зрителям, чтобы они могли видеть все карты, за исключением нижней (проделайте это как бы небрежно, пусть не все карты откроются — тогда никто не заподозрит, что нижняя может лежать «не так»).
- Снова сложите колоду и попросите одного из зрителей разбить ее «примерно пополам». Дайте ему перетасовать верхнюю часть, а себе оставьте нижнюю.
- Попросите зрителя вытащить любую карту из середины его пачки и запомнить ее. Для вида сделайте то же самое, хотя вам совсем необязательно запомнить свою карту.
- Скажите зрителю: «Я положу свою карту в вашу пачку». Делая это, очень быстро и как бы случайно дерните рукой, держащей карты, так, чтобы хотя бы на мгновение пачка оказалась невидимой для

зрителей, — и в этот момент переверните свою пачку. Теперь нижняя карта стала верхней, но, поскольку лежит она рубашкой кверху, никто ничего не заподозрит.

- Теперь попросите у зрителя его карту и положите ее в середину вашей пачки рубашкой кверху.
- Предложите зрителю разделить его пачку пополам и протянуть вам половину. Возьмите эти карты (а) и положите на пачку (б) — мастью кверху (рис. 1).

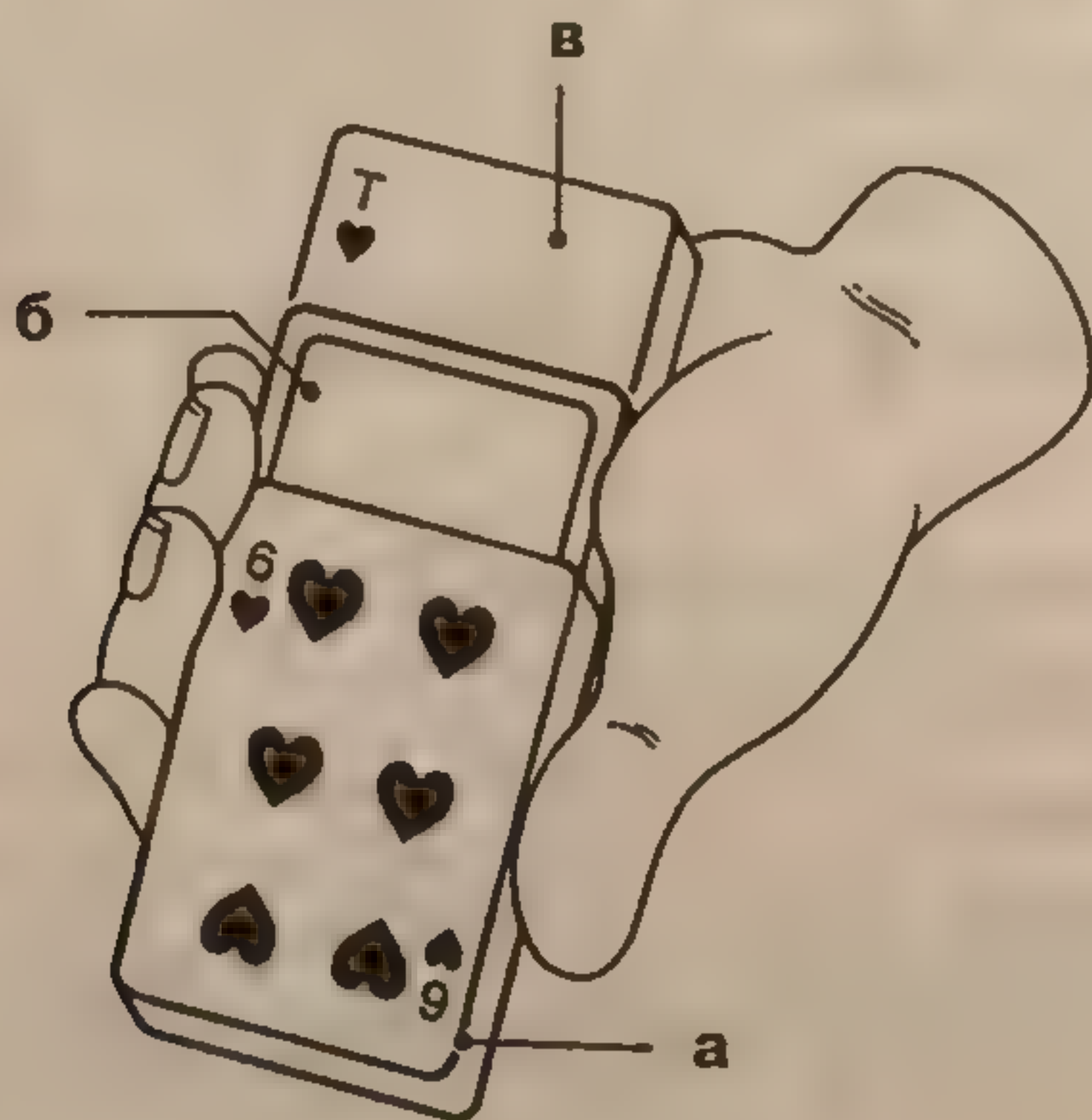


Рис. 1

- Возьмите у зрителя вторую половину его пачки (в) и положите эти карты — также мастью кверху — под свою колоду. Немного подержите собранную колоду на ладони так, чтобы все три части были видны зрителям: ваши карты лежат рубашками кверху, а карты зрителя — мастью кверху.
- А теперь выровняйте колоду.
- Произнесите, обращаясь к публике: «Сейчас я одним щелчком пальцев достигну сразу двух целей. Смотрите внимательно. Я заставлю остаться

на
и м
• Ра
щел
пас
вер
• Ск
сист
до н

• Усл
в ли
жать
ране

ЗАГАДАЙ Ч

Этот
что с
теле

Эффект

Один
Фоку
зрит
пада

на местах все карты в колоде, кроме двух — вашей и моей. Они перевернутся в колоде. Вот, глядите».

• Разыграйте целое представление с эффектным пощелкиванием пальцами и прочими «магическими» пассажами, после чего переверните колоду; теперь ее верхняя карта будет лежать рубашкой кверху.

• Скажите зрителю, который сыграл роль вашего ассистента: «Моя карта — (назовите ту, что запомнили до начала номера). А ваша?»

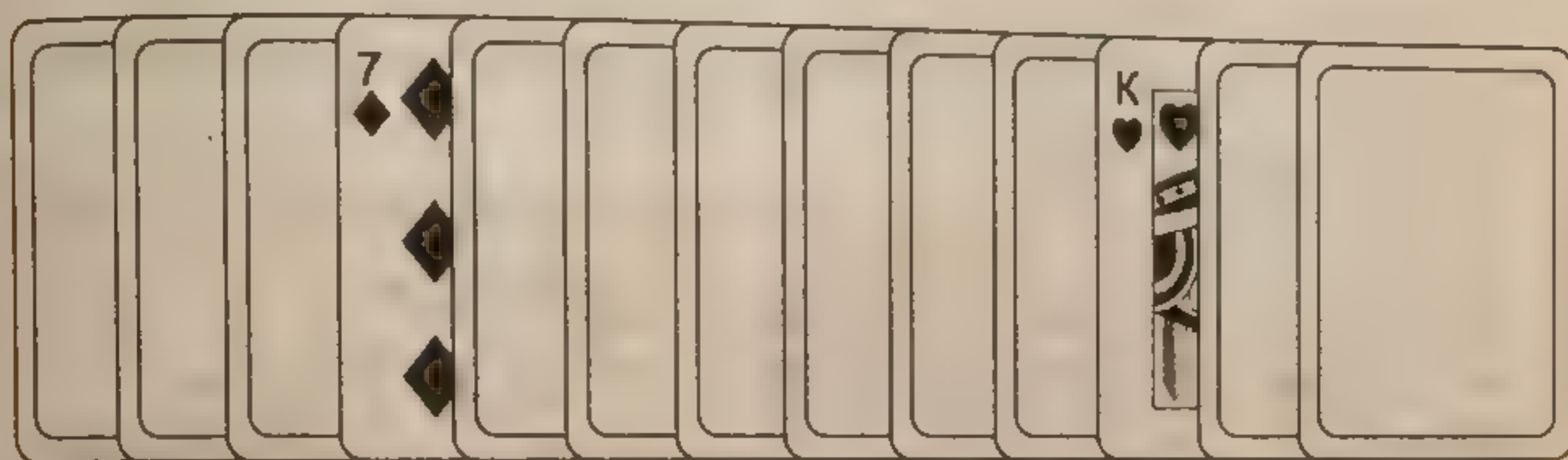


Рис. 2

■ Услышав ответ, быстро разложите колоду на столе в линию. Все карты окажутся закрытыми (будут лежать рубашками кверху), кроме двух — вашей (заранее перевернутой) и выбранной зрителем (рис. 2).

ЗАГАДАЙ ЧИСЛО

Этот трюк производит особое впечатление, потому что совмещает «свободный выбор» сразу двух зрителей.

Эффект

Один из зрителей выбирает карту, другой — число. Фокуснику удастся обнаружить загаданную первым зрителем карту, чей порядковый номер в колоде совпадает с числом, загаданным вторым зрителем.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Необходима тренировка в технике ложной перетасовки на ладони (см. с. 10), ложной перетасовки «пулеметной очередью» (см. с. 14) и скольжения (см. с. 20).

Исполнение

- Попросите зрителя перетасовать колоду.
- Заберите ее и разверните в руках веером и рубашкой к зрителям.
- Попросите одного из них выбрать наугад карту, вытащить ее из колоды и запомнить.
- Тщательно выровняйте колоду в руке, после чего попросите зрителя положить выбранную карту сверху, не показывая вам.
- Разыграйте представление: закатайте рукава рубашки, как бы убеждая зрителей, что ничего не прятали.
- После чего с помощью ложной перетасовки на ладони незаметно переместите верхнюю (загаданную зрителем) карту под колоду. Для пущего эффекта перетасуйте ее еще раз — методом «пулеметной очереди», но так, чтобы выбранная зрителем карта все время оставалась нижней.
- Теперь попросите другого зрителя назвать любое число от 1 до 26.
- Обращаясь к публике, опишите свои предыдущие действия: «Я попросил одного из зрителей выбрать карту. Какая она, я, разумеется, не видел. Тщательно перетасовав колоду, — заметьте, только после этого — я попросил другого зрителя выбрать любое число от 1 до 26. А теперь смотрите, что произойдет».
- Используя технику скольжения, слегка сдвиньте выбранную зрителем карту в ладонь (рис. 1), после

чего начните свободно выкладывать нижние в колоде карты на стол, громко отсчитывая их по порядку.

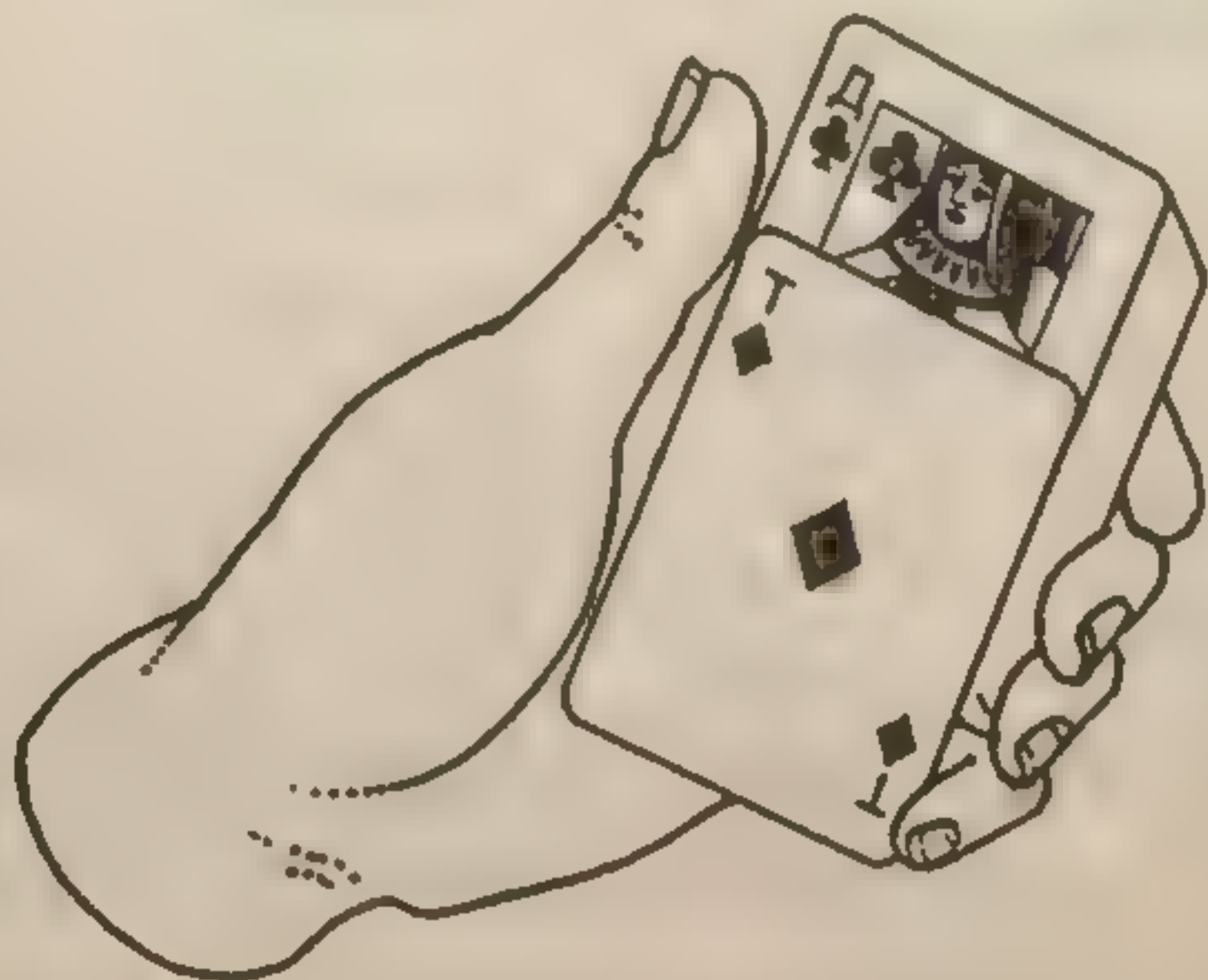


Рис. 1 (вид снизу)

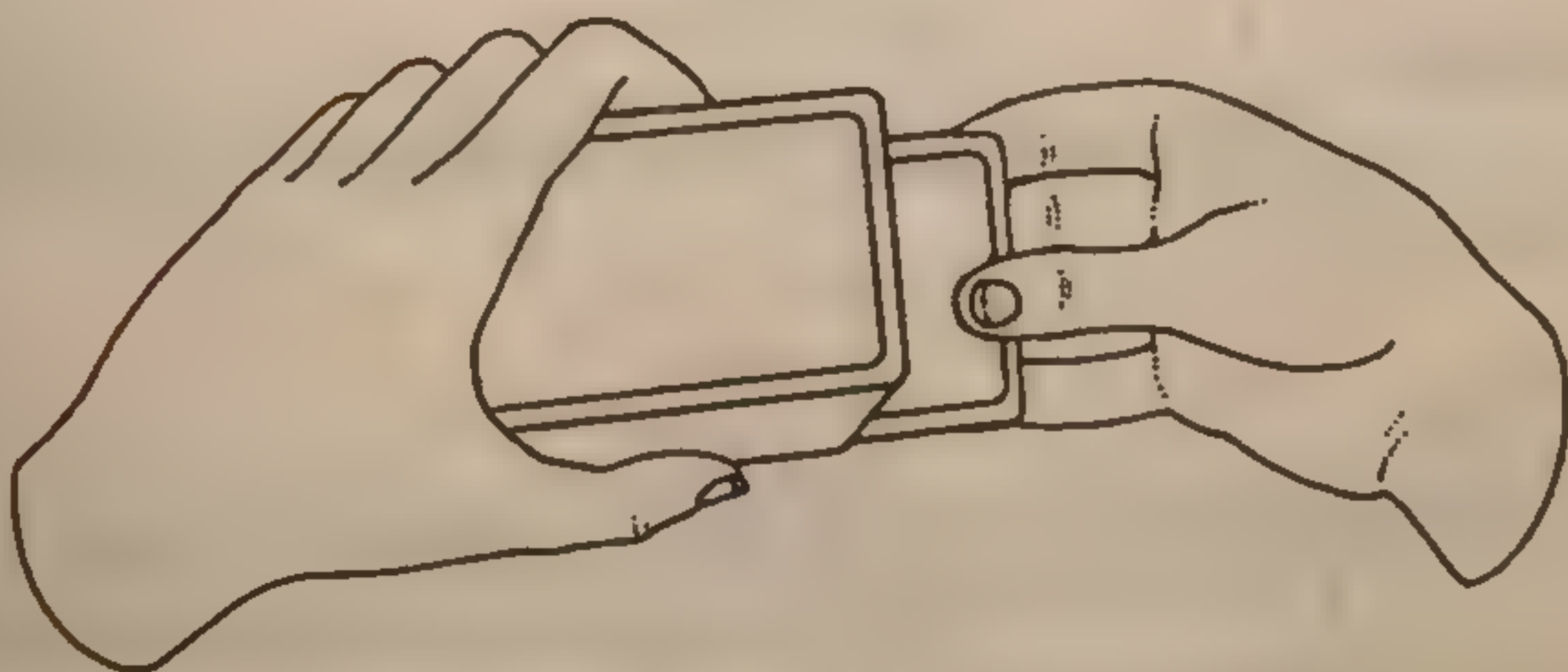


Рис. 2

• Если, к примеру, загаданное число было 21, отсчитайте 20 карт, а дойдя до 21-й, сделайте паузу, взгляните на зрителя и произнесите: «А вот и наступил решающий момент!» Пока все на какое-то мгновение отвлеклись, мизинцем сдвиньте свою нижнюю карту опять в колоду, выровняв с остальными (рис. 2). Выньте ее и громко назовите номер: «А вот и двадцать первая! Та самая, что вы выбрали, не так ли?»

КАРТЫ-ПУТЕШЕСТВЕННИЦЫ

Этот классический трюк требует присутствия двух зрителей-ассистентов и незаурядной ловкости рук.

Эффект

Зритель отсчитывает 15 карт из колоды, которую держит перед ним фокусник, после чего забирает их и кладет себе в карман. Другой зритель отсчитывает еще 15 карт и также кладет себе в карман. Вслед за тем фокусник заставляет три карты «совершить волшебный перелет»: в кармане одного из зрителей остается 12 карт, а в кармане другого их становится 18!

Реквизит

Новая или почти не использованная колода карт.

Подготовка

В этом трюке используется техника пальмирования (см. с. 25).

Исполнение

- Попросите двух зрителей стать вашими ассистентами. Пусть они встанут по обе стороны от вас лицом к аудитории.

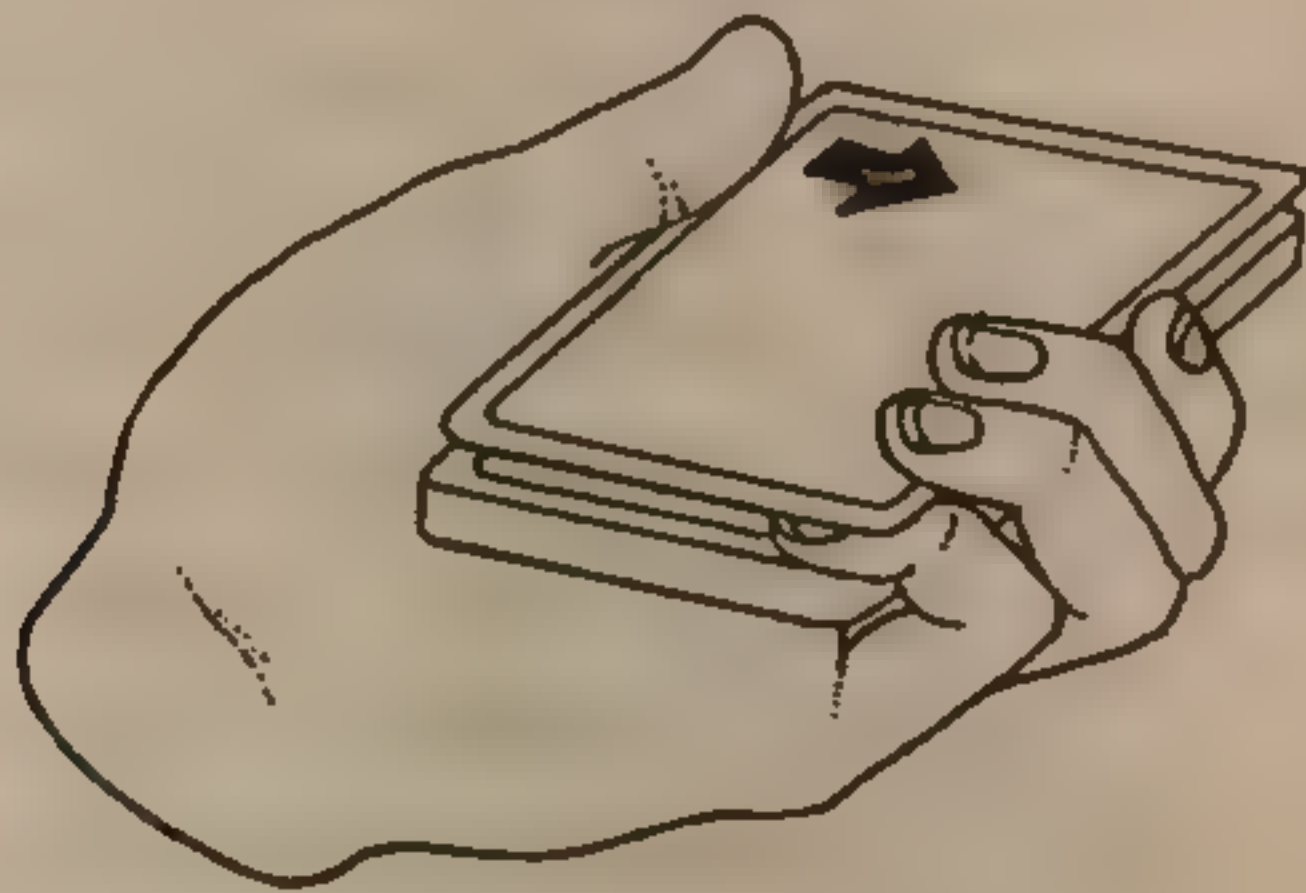


Рис. 1

- Предложите одному из них перетасовать колоду.
- Возьмите ее и держите в левой руке рубашкой кверху, как будто собираетесь сдавать карты.
- Объясните ассистентам, что им предстоит делать, а сами в это время незаметно сдвиньте верхние три карты большим пальцем левой руки и подсуньте мизинец под третью карту (рис. 1).
- Накройте колоду правой рукой, сделав вид, будто пытаетесь выровнять ее, а сами в это время подтолкните левым мизинцем три карты и накройте их ладонью правой руки (рис. 2).

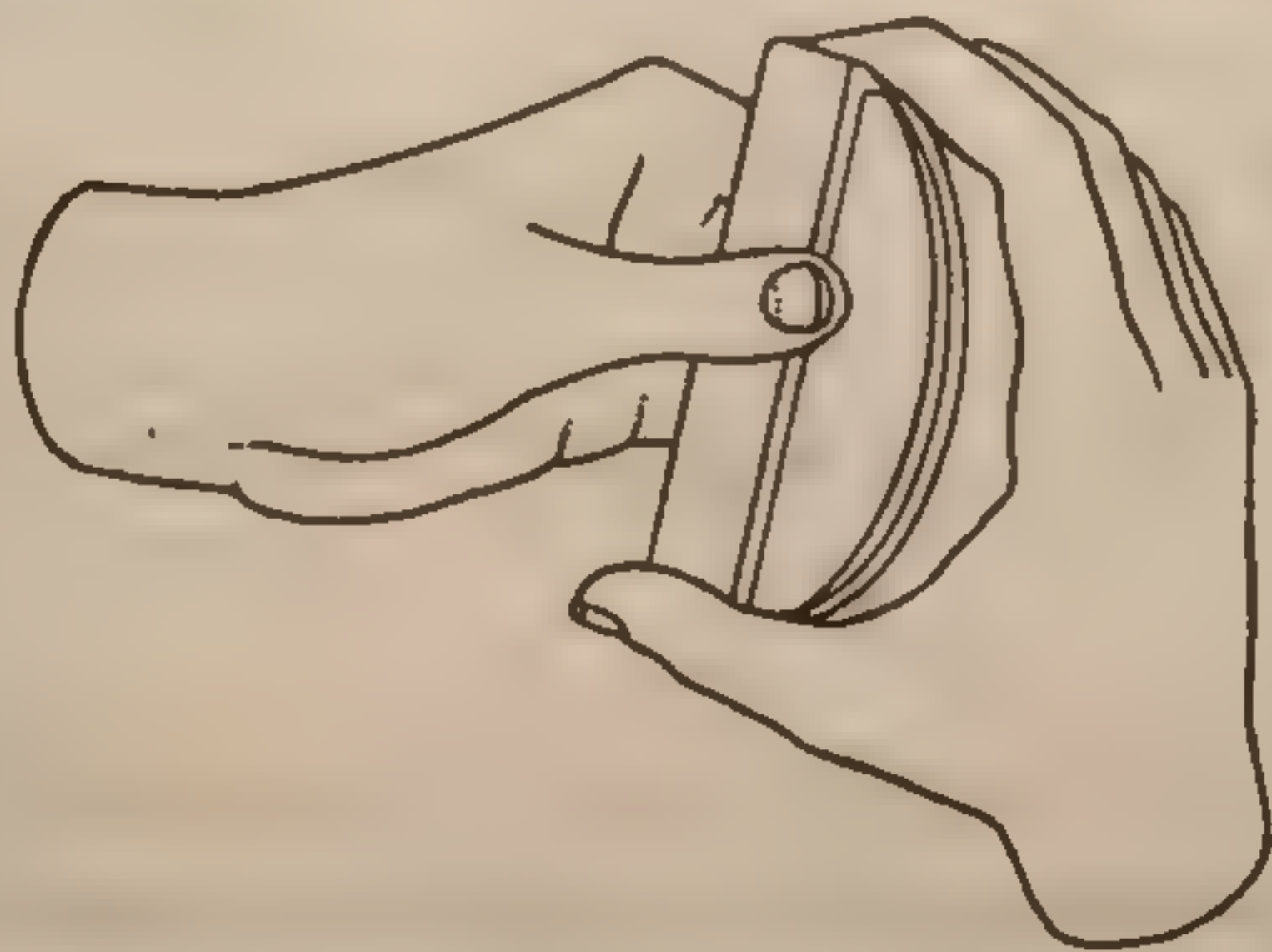


Рис. 2

- Спрячьте (спальмируйте) эти три карты в ладони правой руки, не напрягая ее.
- Передайте колоду ассистенту, стоящему слева.
- Протяните ему левую ладонь и предложите положить на нее 15 карт.
- Как только вам на руку ляжет 15-я карта, повернитесь ко второму ассистенту и предупредите его: «А сейчас настанет ваша очередь». Между тем, поворачиваясь, быстро перебросьте три спрятанные карты из правой руки в левую так, чтобы они легли на карты, отсчитанные ассистентом.
- Сделайте вид, что тщательно выравниваете карты в руке, затем передайте первые 15 (а на самом де-

ле 18) карт первому ассистенту и попросите положить их в карман.

- Заберите колоду и передайте ее второму ассистенту, попросив сделать то же самое: отсчитать 15 карт в вашу левую руку.
- Как только он отсчитает 12-ю карту, незаметно зажмите мизинец так, чтобы следующие три карты легли на него, образуя небольшой зазор (рис. 3).

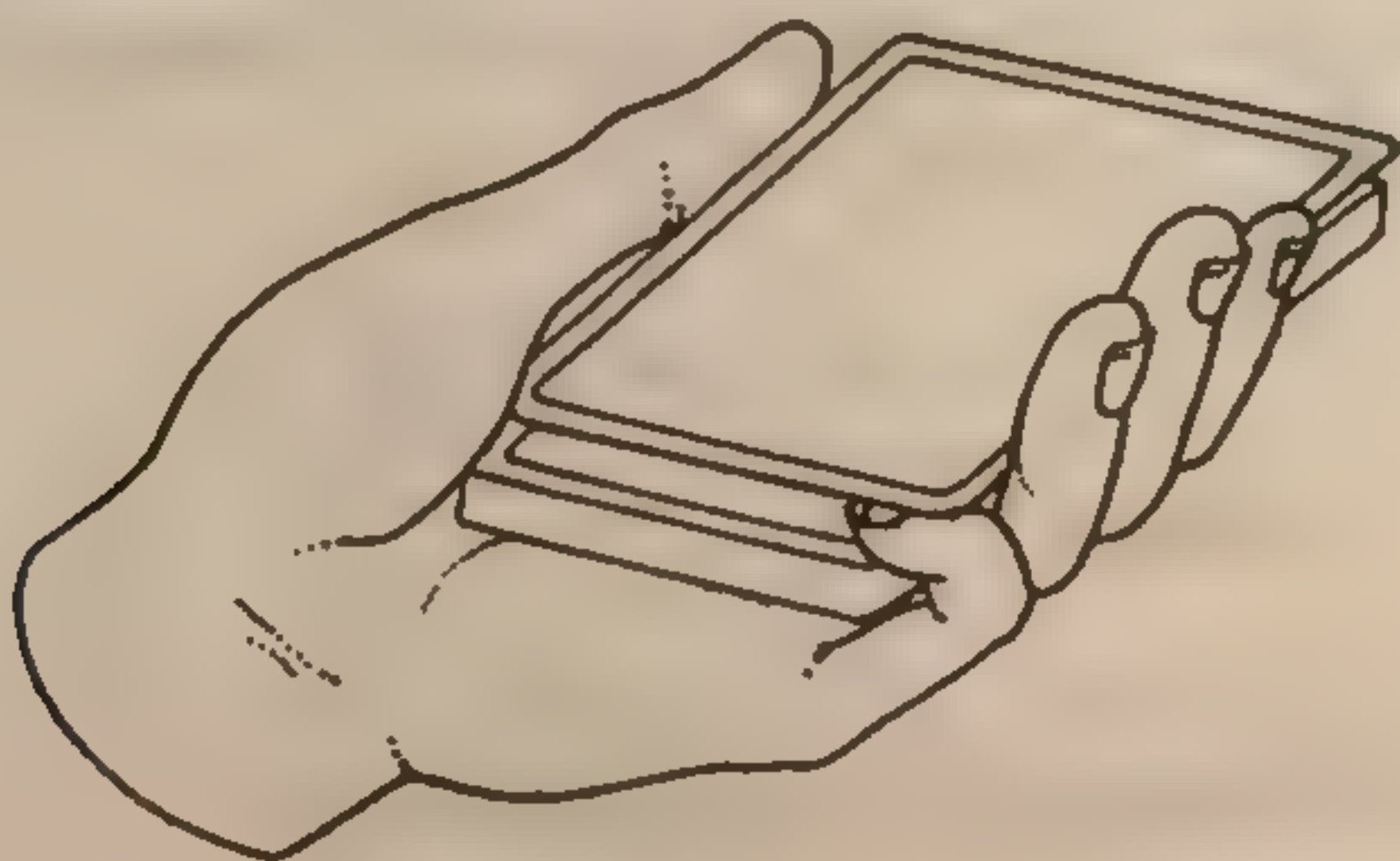


Рис. 3

- Отвлеките внимание второго ассистента вопросом, достаточно ли велик у него карман, чтобы вместить 15 карт, а сами в это время спрячьте в ладонь правой руки три карты, удерживаемые мизинцем.
- Снова сделайте вид, что тщательно выравниваете карты, затем передайте 15 (а на самом деле только 12) карт второму ассистенту, после чего левой рукой возьмите у него остаток колоды.
- Как бы случайно накройте на мгновение колоду ладонью правой руки (будто собираетесь машинально перетасовать колоду), а на самом деле незаметно сбросьте на нее спрятанные три карты. Отложите колоду в сторону или спрячьте в карман.
- Теперь вы можете объявить, что собираетесь с помощью тайных сил переместить три карты из кармана одного вашего ассистента в карман другого.

•
ка
«
•
те
из
у
•
ск
ру
ш

ПОЛНО

Эт
до

Эффект

Од
чи
да
па

Реквизи

Н

Подгот

За
ли
тн
по
(с

Исполн

•
у

- Разыграйте небольшой спектакль — проделайте какие-нибудь пассы руками и громко воскликните: «Раз, два, три!»
- Завершите номер эффектной концовкой: попросите второго ассистента вынуть карты и пересчитать их, складывая вам в правую руку. Оказывается, у него в кармане было всего 12 карт.
- Попросите первого ассистента сделать то же самое, складывая карты из своего кармана в вашу правую руку. На этот раз карт окажется ровно на три больше, чем ожидалось: не 15, а 18.

ПОЛНОЧНАЯ ПИРУШКА

Этот фокус сопровождается «историей», которую вы должны рассказать собравшимся.

Эффект

Один из зрителей загадывает карту, другой — любое число, после чего фокуснику удастся отыскать загаданную карту, чей порядковый номер в колоде совпадает с загаданным числом!

Реквизит

Новая или почти не использованная колода карт.

Подготовка

Заранее составьте колоду так, чтобы сверху лежали любые три карты, а под ними — обязательно четыре валета или четыре дамы. Кроме того, следует потренироваться в технике «двойного подъема» (см. с. 22).

Исполнение

- Расскажите зрителям о том, что этому трюку вы научились еще в детстве, во время летних каникул.

Вы с приятелями жили тогда в огромном старинном доме, где у каждого была своя комната. Однажды вам захотелось в полночь закатить славную пирушку...

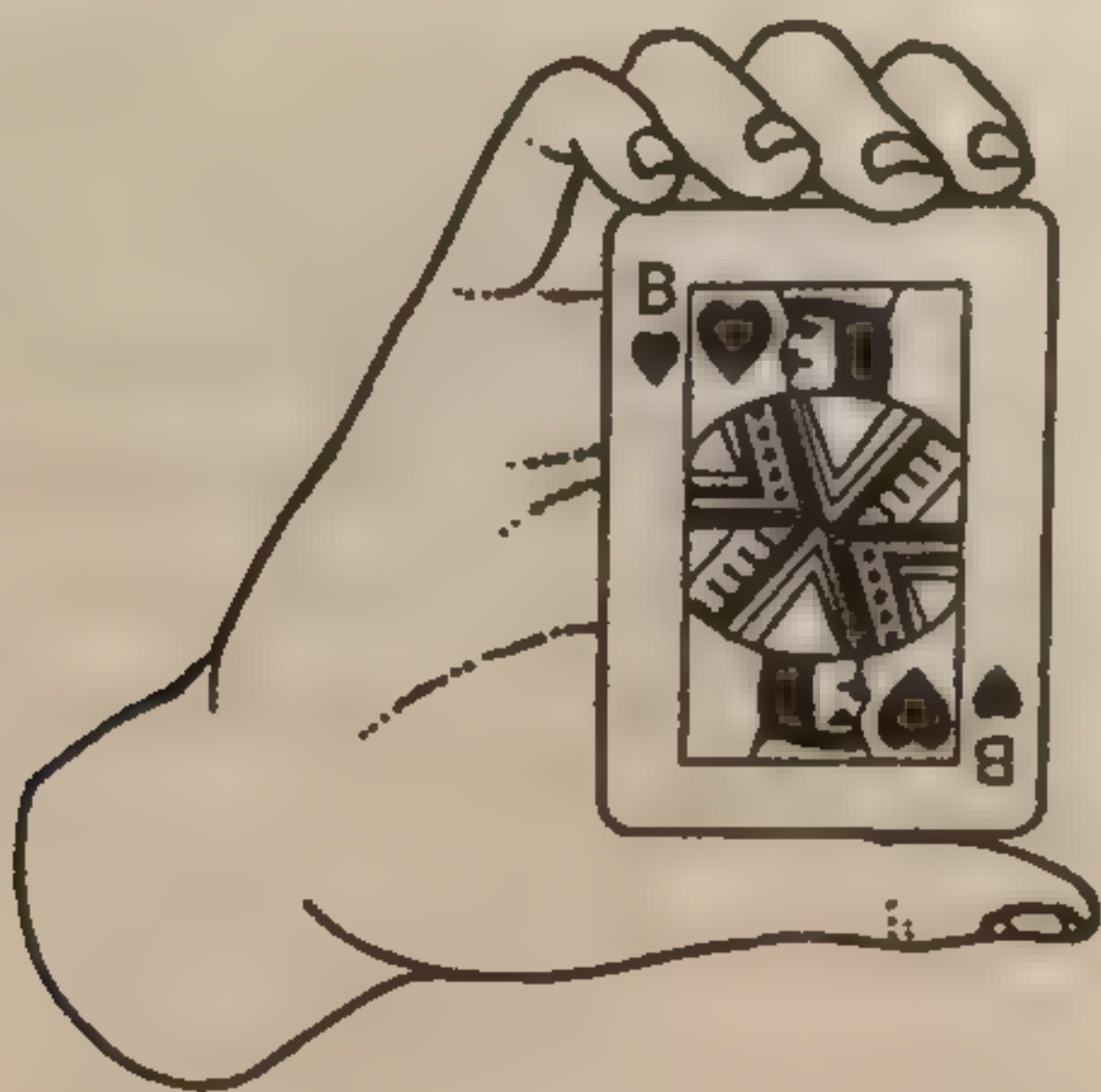


Рис. 1

• Говоря все это, вы в то же время незаметно (при помощи «двойного подъема») отделяете верхние четыре карты и показываете их зрителям как одну со словами: «Вот, это я сам» (рис. 2). Публика убеждена, что видит одну верхнюю карту и эта карта — валет (если фокус показывает женщина, то следует заменить валетов дамами и поведать историю четырех подружек).

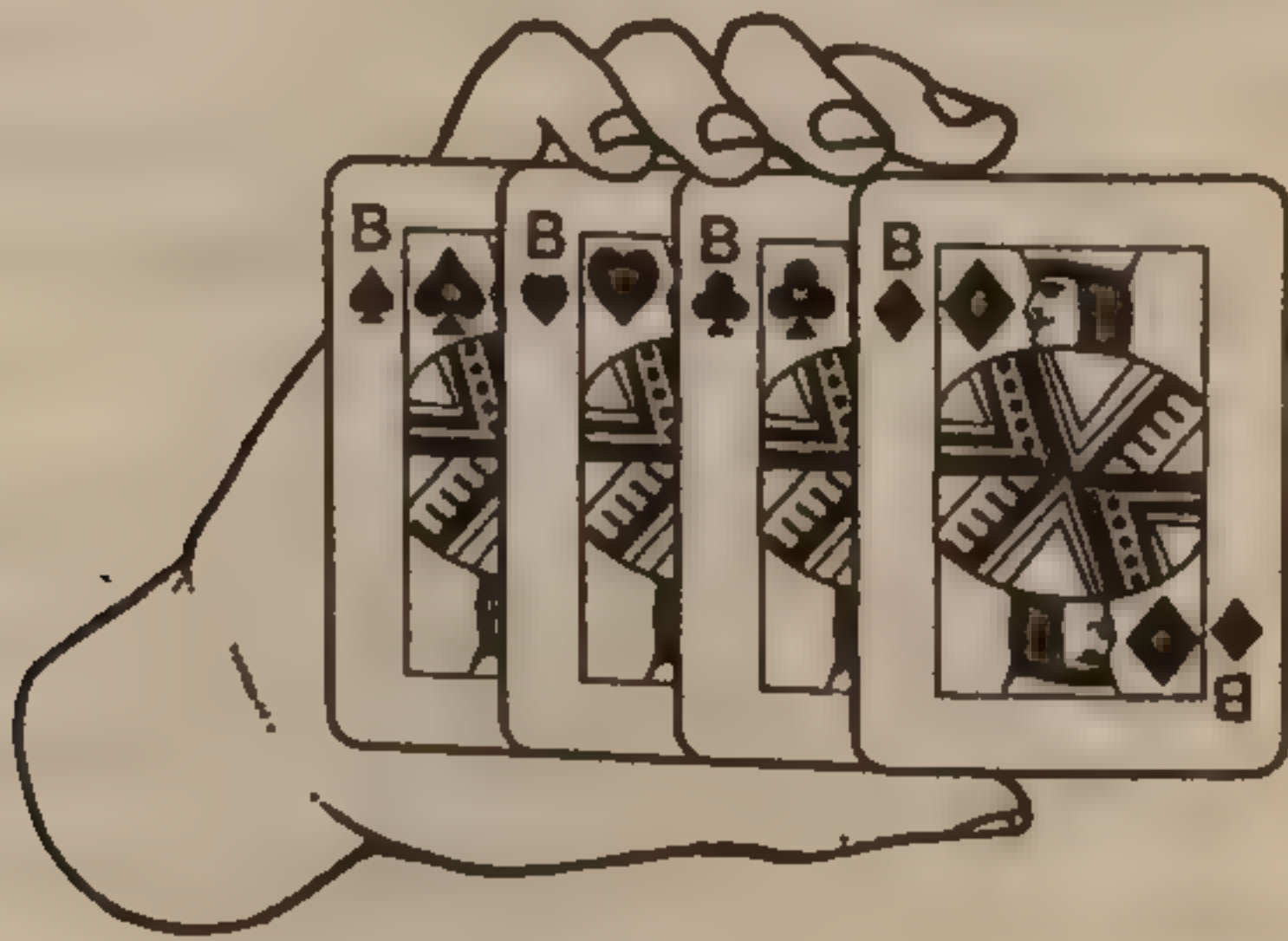


Рис. 2

• Продолжайте рассказ: «Мы договорились, что, едва стемнеет, тайно соберемся в большой и пустынной

ком
С э
ещ
ли

• За
в к
тел
как
рат
нас
ком
Рас
те
сто

• Пр
нием
влож
карт
где-
свер
карт
ству
жал
прос
в то
по-п
• В з
ли, к
наве
• В э
вае
тыре

(при по-
е четыре
о слова-
а, что ви-
если фо-
ть вале-
ружек).

что, ед-
стынной

комнате под самой крышей. Вот — это мои друзья». С этими словами вы вытягиваете одного за другим еще три валета и демонстрируете их (рис. 2). Зрители видят четыре валета.

• Затем вы говорите: «Как только мы собрались в комнате, за дверью раздался какой-то подозрительный шум, и нам ничего другого не оставалось, как поспешно ретироваться, а попросту говоря, удрать. Взрослые вряд ли были бы довольны, застав нас в таком месте... Короче, мы разбежались по своим комнатам, воспользовавшись пожарной лестницей». Рассказывая все это, вы берете четыре валета вместе со спрятанными тремя картами, выравниваете стопку и кладете на стол рубашкой кверху.

• Продолжая занимать зрителей своим повествованием, снимите верхнюю карту и, не показывая ее, вложите в колоду ближе к последней; следующую карту — примерно в середину и, наконец, третью — где-то на уровне двух третей толщины (если считать сверху). У зрителей создастся впечатление, что три карты заняли в колоде случайное место (это соответствует вашим словам о том, что трое друзей разбежались по своим комнатам). На самом же деле вы просто разложили по колоде три случайные карты, в то время как все четыре валета (вы и ваши друзья) по-прежнему находятся наверху.

• В заключение сообщите, что вы с друзьями выждали, когда в доме все затихло, и снова устремились наверх, решив довести задуманное до конца.

• В этом месте рассказа вы как бы невзначай открываете верхние карты и демонстрируете публике четыре валета: вся компания снова в сборе!

СКАЗОЧНЫЕ ТУЗЫ

Классический фокус с применением той же техники, что и в предыдущем номере.

Эффект

Из колоды извлекаются четыре туза, и зритель выбирает того, который ему особенно нравится. Затем тузы ложатся на колоду и карты раскладываются на столе в четыре стопки. Все четыре туза загадочным образом попадают в одну и ту же стопку — ту, на которую указал зритель, причем последним лежит его «любимый» туз.

Реквизит

Новая или почти не использованная колода карт.

Подготовка

Следует потренироваться в технике «двойного подъема» (см. с. 22).

Исполнение

- На глазах у зрителей переберите карты в колоде и извлеките из нее четыре туза. Выложите их на столе в любом порядке мастью кверху (рис. 1).
- Поглядите в глаза зрителю и проникновенно спросите его: «Какой из них вам особенно нравится?» Пока внимание публики отвлечено, а стоящий рядом зритель «загипнотизирован» вашим взглядом, большим пальцем незаметно сдвиньте верхние три карты чуть вправо, подсунув под них мизинец (рис. 2).

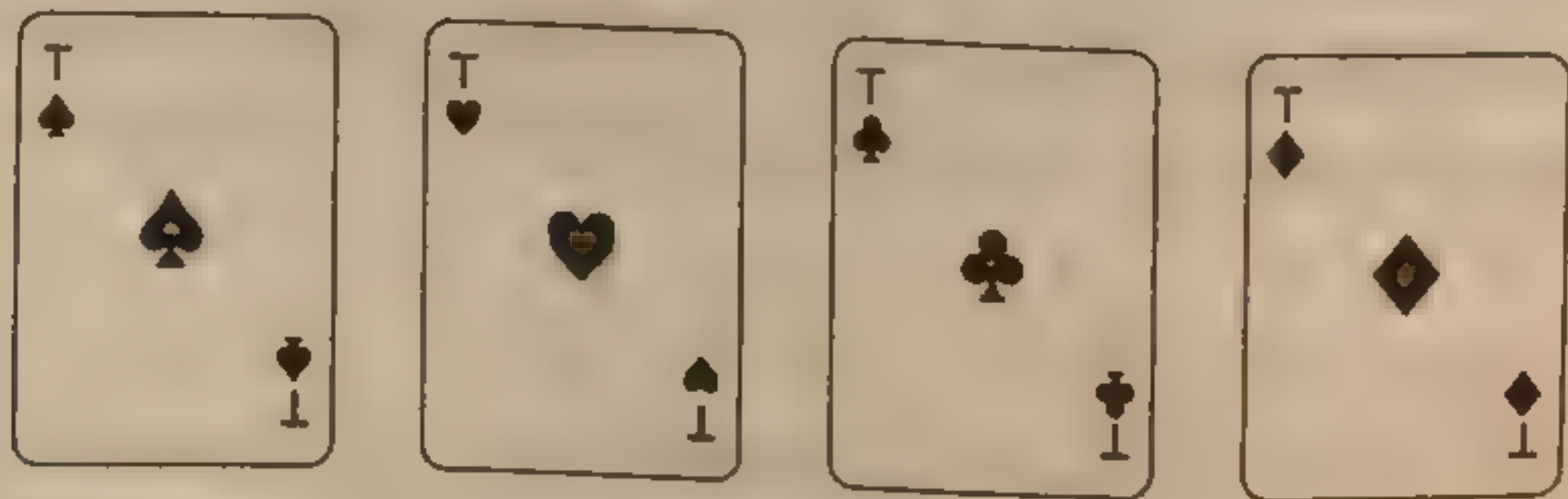


Рис. 1

- Возьмите «любимый» туз зрителя (пусть это будет, к примеру, туз червей) и положите его мастью кверху на колоду.
- Поверх него опустите остальные три туза (также мастью кверху).



Рис. 2

- Правой рукой слегка согните и поднимите верхние семь карт (четыре «открытых» туза и три карты, лежащие рубашками кверху), как показано на рис. 3.

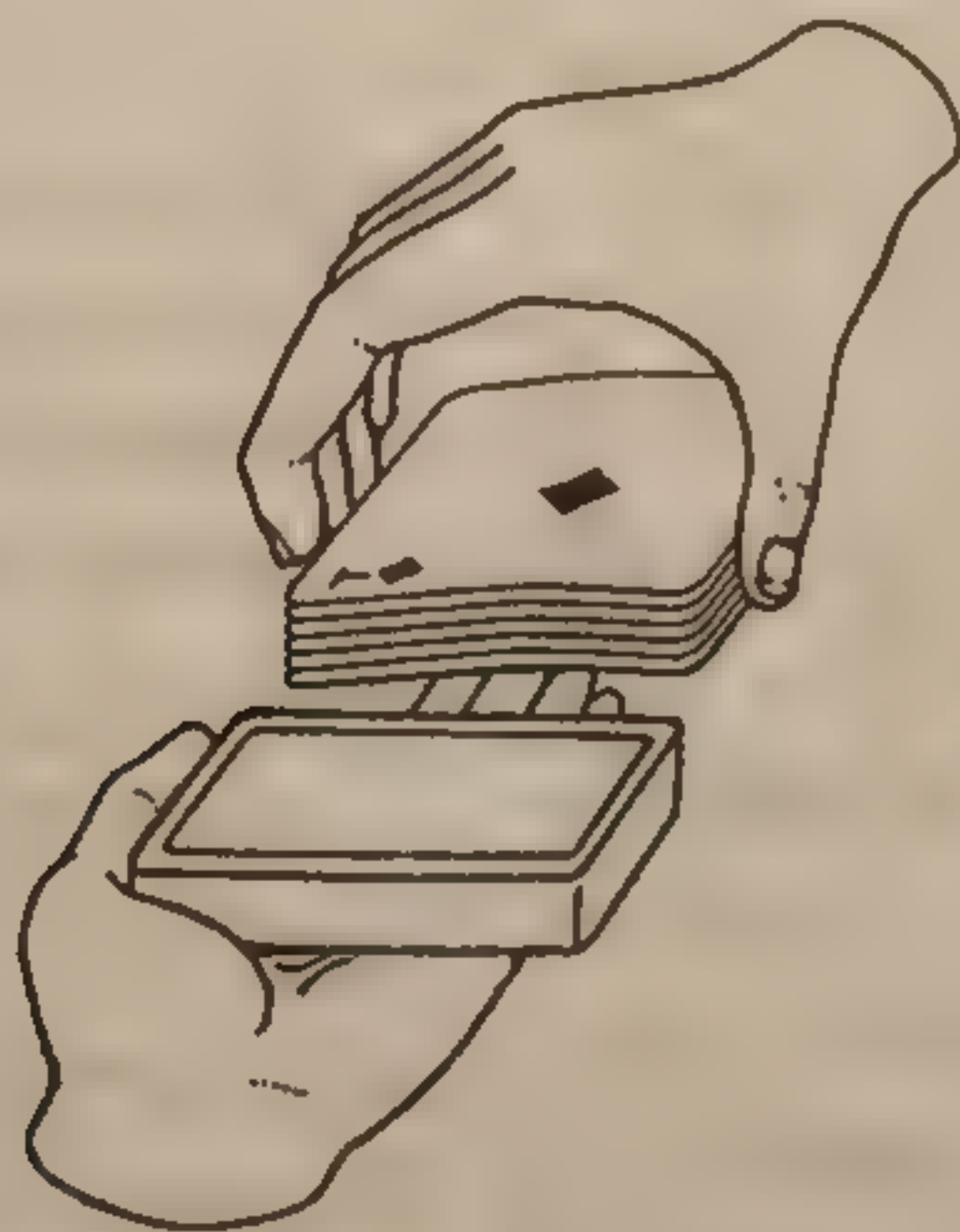


Рис. 3

- Теперь надо быстро и четко проделать непростые манипуляции. Большим пальцем левой руки «отцепите» верхний туз, находящийся в правой руке, стремясь перебросить его в левую пачку. Пока туз будет перелетать в левую пачку (все так же — мастью кверху), слегка подтолкните его «в спину» кисти

тью правой руки — так, чтобы он перевернулся и упал на левую пачку рубашкой кверху (рис. 4). Описание кажется сложным, однако, поупражнявшись, вы справитесь с заданием.

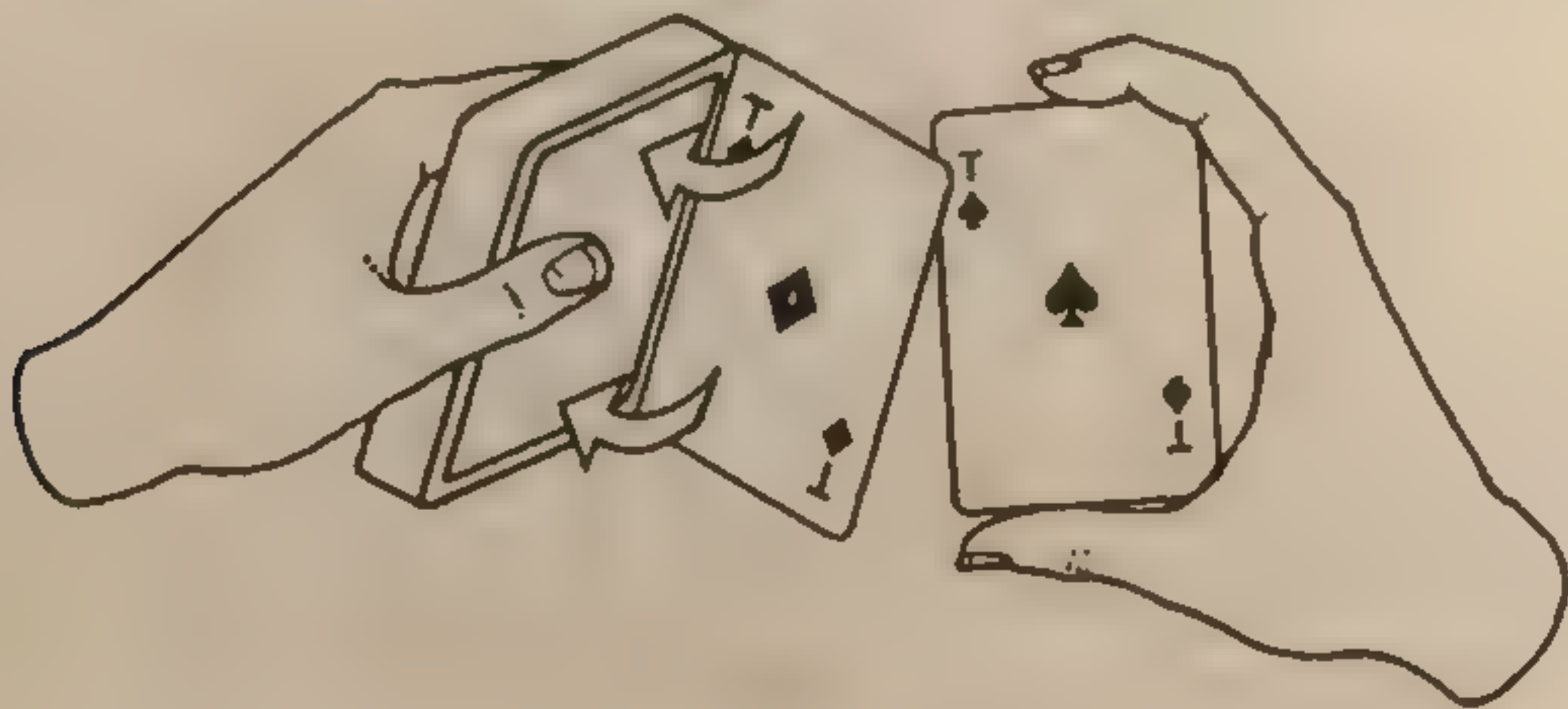


Рис. 4

- Повторите эти действия со следующими двумя тузами.
- Теперь у вас в правой руке остался последний туз — червей (мастью кверху) — плюс скрытые им три карты, лежащие рубашками кверху.
- Сбросьте этот туз (вместе с «потайными» тремя картами) на колоду, сделав вид, что просто-напросто добавляете к трем тузам четвертого.
- Переверните его рубашкой кверху, приговаривая: «А вот и ваш любимый туз — туз червей!»
- У зрителей должно сложиться впечатление, что теперь на колоде лежат все четыре туза рубашками кверху; на самом деле между последним тузом и тремя другими находятся еще три карты.
- Выложите верхние четыре карты на стол в ряд рубашками кверху. Очевидно, первой будет туз червей, а остальными — совсем не тузы, а какие-то другие карты.
- Поверх каждого из «тузов» выложите еще по три карты, проследив за тем, чтобы первые три (настоящие тузы) легли на туза червей (рис. 5).

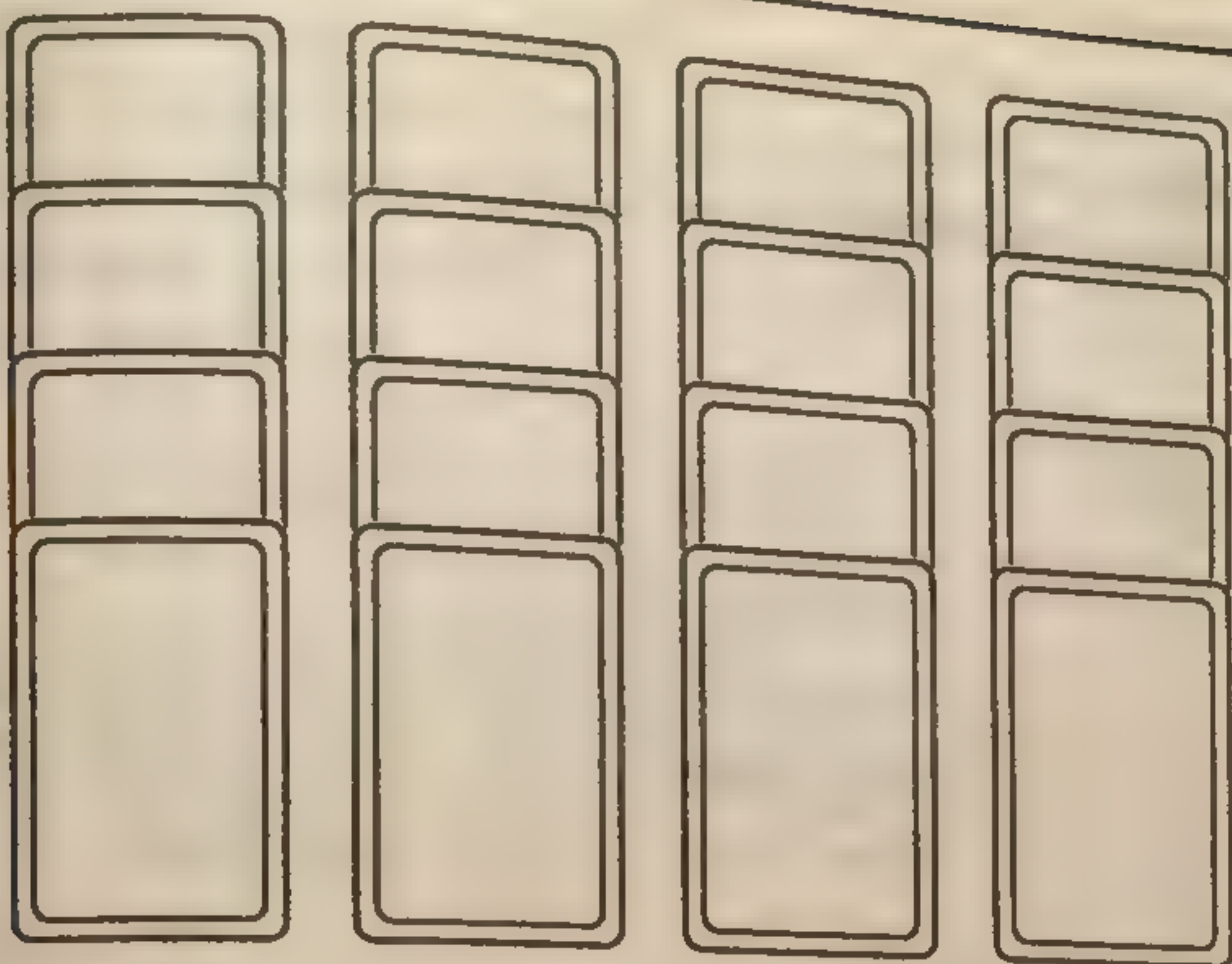


Рис. 5

- Теперь попросите зрителя выбрать одну из четырех стопок. Используйте технику, описанную ниже (см. трюк «Фокусник всегда выигрывает» на с. 238), чтобы вынудить зрителя указать именно на ту стопку, где находится его «любимый» туз.
- Соберите остальные стопки и откройте карты. Зрители смогут убедиться, что тузов среди них нет. Перед тем как открыть последние карты в каждой из трех стопок, выдержите театральную паузу: публика как раз ожидает увидеть тузы!
- Вам осталось выложить карты из последней стопки, «выбранной» зрителем: там-то и окажутся все тузы. Перед тем как открыть последний, снова выдержите паузу — тем эффектнее будет финал.



Трюки с двумя колодами

ДЕЛАЙ, КАК Я

Эффект

Зритель выбирает карту из одной колоды, а фокусник — из второй. Они показывают друг другу карты, которые оказываются... одинаковыми!

Реквизит

Две обыкновенные колоды игральных карт, но с разными рубашками (лучше разноцветными).

Подготовка

Обе колоды должны быть полными, и карты из них не должны перемешиваться. Следует потренироваться в технике подглядывания (см. с. 21).

Исполнение

- Предложите зрителю выбрать одну из колод, а себе заберите другую.
- Попросите его точно повторять все ваши действия.
- Перетасуйте вашу колоду и проследите, чтобы зритель перетасовал свою.
- Обменяйтесь колодами и перетасуйте их еще раз.
- Снова обменяйтесь колодами. Делая вид, что тщательно выравниваете свою колоду в руке, незаметно подсмотрите и запомните нижнюю карту (рис. 1).
- Попросите зрителя вынуть любую карту из своей колоды и запомнить ее. Сделайте то же самое со своей, хотя запоминать ее необязательно.
- Выбранные карты (а) укладываются на «свои» колоды, после чего те разбиваются — только один раз (рис. 2). Кажется, будто выбранные карты отныне за-

теря
в рез
им ка
подсм

- Снов
- Посл
- и найт
- занят
- выбра
- как ра
- Обна
- и пол



терялись где-то в середине колод; на самом деле им карта (а) легла как раз под той, что вам удалось подсмотреть (б).



Рис. 1 (вид снизу)

- Снова обменяйтесь колодами.
- После чего попросите зрителя просмотреть карты и найти задуманную им карту. Притворитесь, будто заняты тем же; на самом деле вас интересует карта, выбранная зрителем, — она должна располагаться как раз справа от подсмотренной вами.
- Обнаружив нужную карту, выньте ее из колоды и положите на стол рубашкой кверху, всем своим

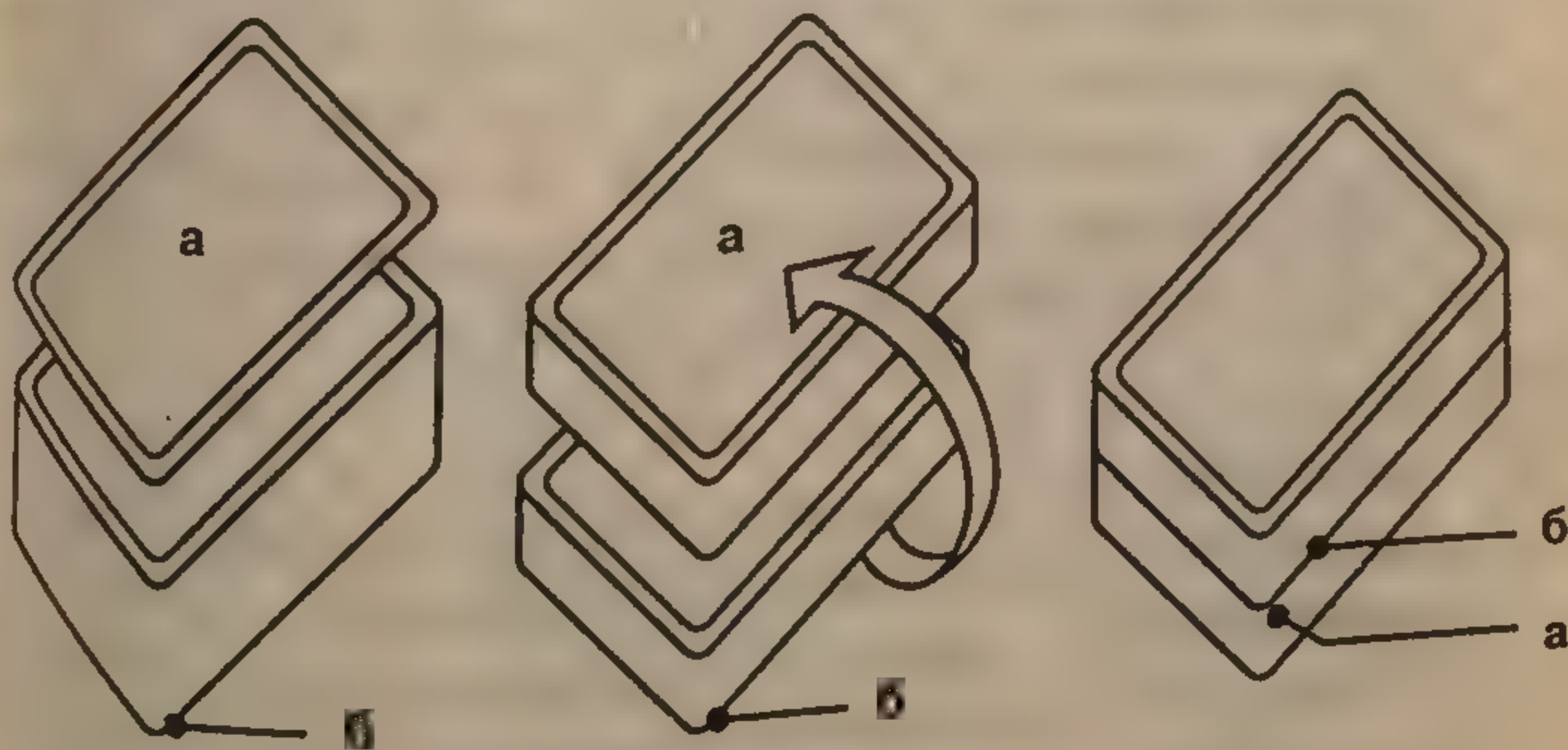


Рис. 2

видом показывая, что нашли «свою» карту. Попросите зрителя сделать то же самое.

- Еще раз опишите предыдущие действия и спросите у зрителя, удивит ли его, если окажется, что вы, не сговариваясь, выбрали одну и ту же карту.
- Откройте свою карту и попросите зрителя сделать то же самое. Обе карты окажутся одинаковыми.

ЧУДЕСНОЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ

Эффект

Зритель выбирает из одной колоды карту, которая и по масти и по значению совпадает с единственной перевернутой картой из другой колоды.

Реквизит

Две обыкновенные колоды игральных карт в упаковочных коробках.

Подготовка

Положите выбранную вами карту на одну колоду; найдите такую же карту в другой колоде и переверните ее, после чего спрячьте примерно в середине колоды. Уберите обе колоды в картонные коробки, в которых они продавались. Если коробки одинаковые, вы должны научиться их различать, чтобы во время представления знать наверняка, где лежит колода с перевернутой картой.

Исполнение

- Положите обе колоды в коробках рядом на стол.
- Предложите зрителю выбрать любую. Если он укажет на ту, что с перевернутой картой, попросите его положить эту колоду в карман. Если выберет другую, возьмите ее себе, а ему пододвиньте колоду с пере-

вернутой картой. В любом случае вы будете работать с колодой, верхняя карта которой вам известна.

- Выньте колоду из коробки и попросите зрителя назвать какое-нибудь число от 1 до 52, заметив при этом: «Не хотелось бы, что оно было слишком большим, иначе мы тут и за час не управимся».

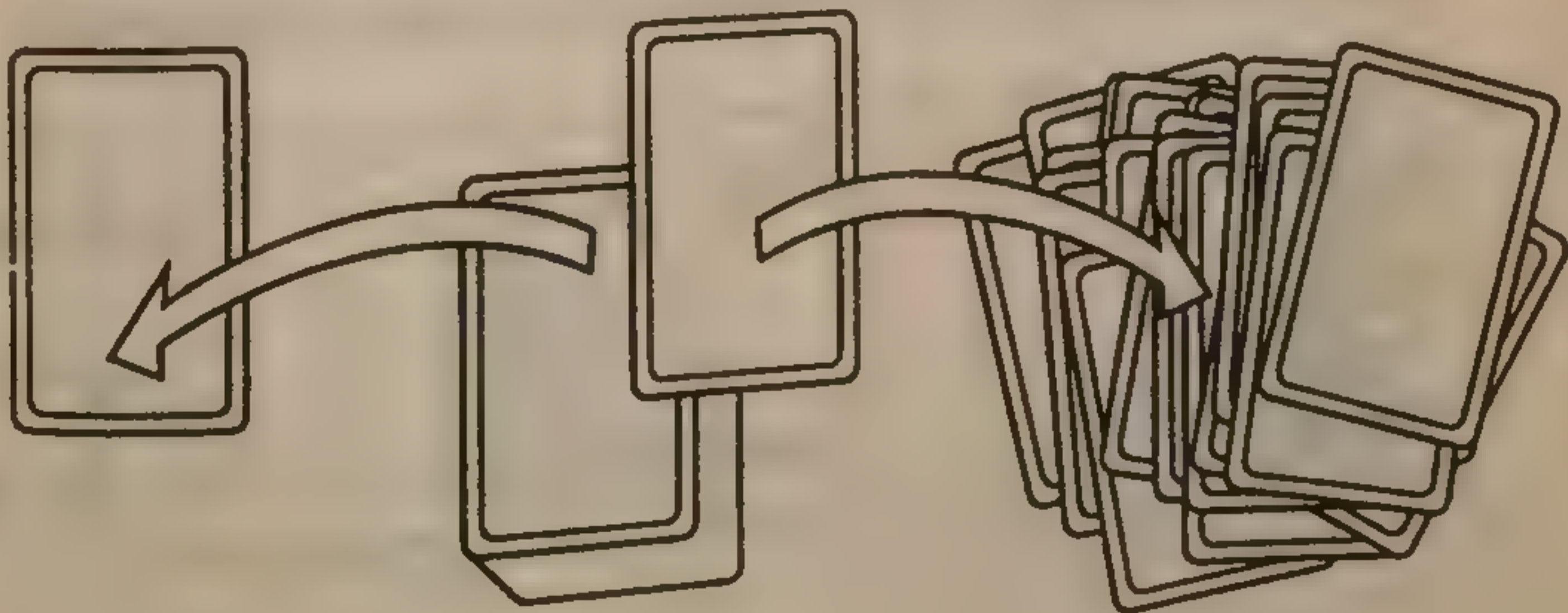
- Возьмите свои карты и выкладывайте рубашками кверху на стол, громко отсчитывая их по порядку. Вы должны выложить столько карт, сколько назвал зритель, например 22.

Известная вам карта, лежавшая верхней в колоде, теперь оказывается нижней.

- Закончив, сделайте вид, что вам внезапно пришла в голову удачная мысль. Предложите зрителю (попытайтесь, чтобы все выглядело как импровизация): «Знаете что? Будет лучше, если вы сами выполните фокус!»

- С этими словами положите оставшуюся колоду на карты, лежащие на столе. Теперь выбранная вами карта — 22-я сверху.

- Передайте колоду зрителю и предложите ему повторить все ваши действия — выложить карты на стол, отсчитывая их сверху, вплоть до 22-й включительно. Последнюю карту попросите отложить в сторону.



- После этого обратитесь к публике со словами: «А теперь давайте вспомним и о второй колоде. Ее ведь никто не касался и пальцем, верно?» Попросите зрителя извлечь коробку из кармана, вытащить карты, разложить мастью кверху в линию и убедиться, что одна из них лежит не так, как другие (перевернута рубашкой кверху). Спросите его, что это за карта.
- Затем предложите ему открыть 22-ю карту из первой колоды — обе окажутся одинаковыми!

КРАСНАЯ КАРТА

Это довольно новый фокус с использованием десяти подтасованных карт.

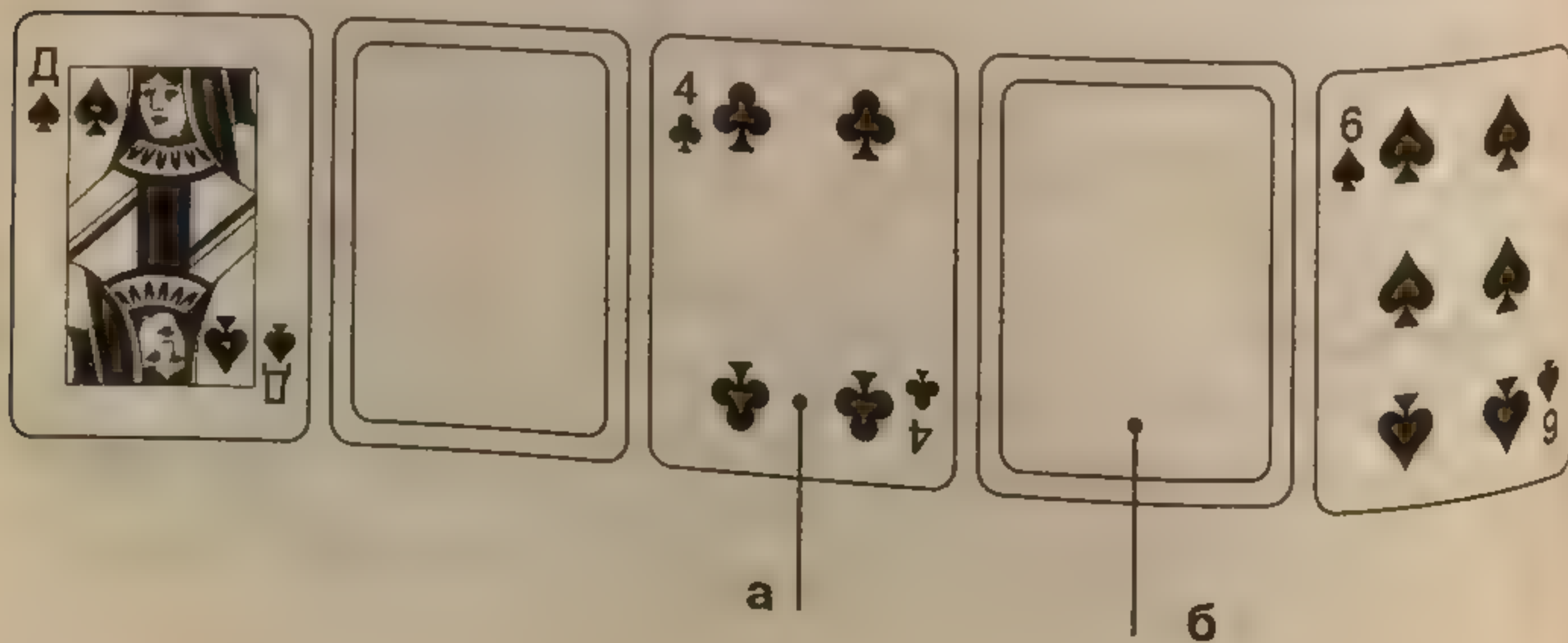
Эффект

Фокусник пишет «предсказание» на листе бумаги. После чего зритель выбирает число от 1 до 10. Фокусник выкладывает на стол десять карт.

Зритель называет число, и фокусник с помощью десяти карт демонстрирует, как оно подтверждает сделанное предсказание.

Реквизит

Две колоды карт: одна с красными, а вторая — с рубашками другого цвета; лист бумаги и карандаш.

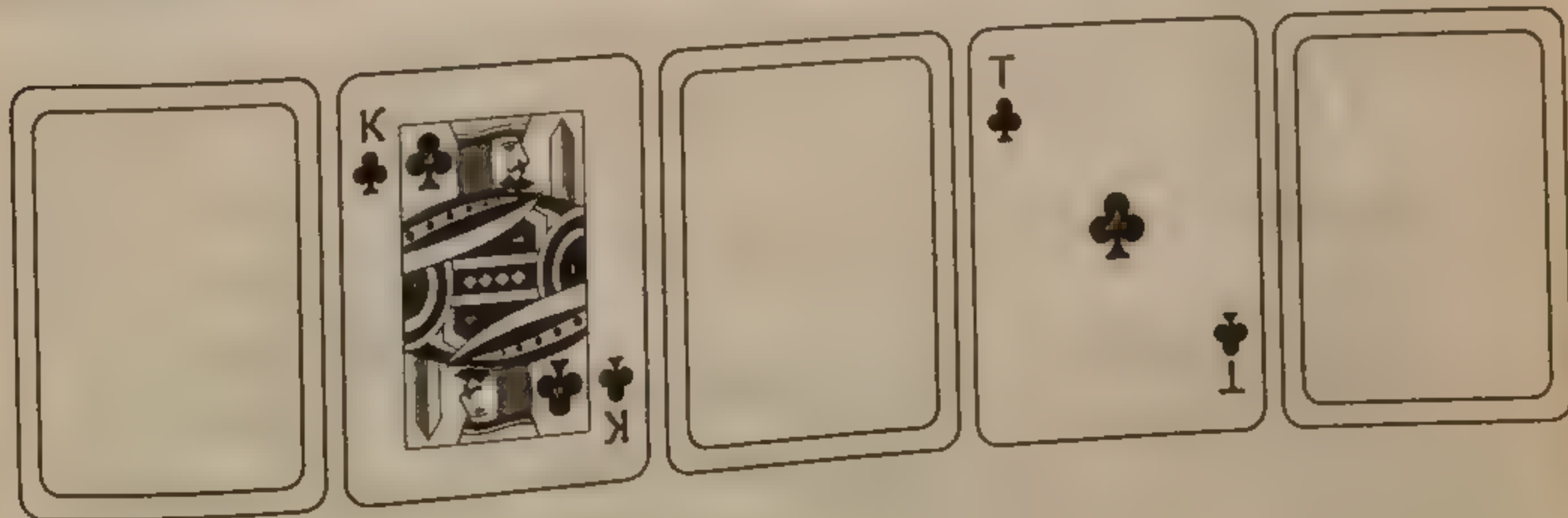


Подготовка

Из колоды с красными рубашками выньте карту черной масти; из другой колоды — любые восемь карт черной масти и одну красной. Составьте из них ряд, где карты будут располагаться попеременно рубашками и мастью кверху. Кроме того, третья слева (а) должна иметь красную рубашку, а четвертая (б) быть красной масти (см. рис.). Величины карт значения не имеют.

Исполнение

- Объясните публике, что зафиксируете сейчас некое предсказание, после чего напишите на листе бумаги (так, чтобы не видели зрители): «Вы собираетесь выбрать красную карту».
- Сверните листок и передайте одному из зрителей. Попросите его подержать листок у себя до тех пор, пока не придет черед проверить, обладаете ли вы пророческим даром.
- Предложите зрителю назвать любое число от 1 до 10. Далее предстоит действовать в зависимости от того, какое число названо. Скажите, что для усложнения номера вы заодно попрактикуетесь со зрителями в английском языке. Если они им владеют (хотя бы знают, как пишутся числительные от одного до десяти), то все поймут; если нет — вы будете объяснять происходящее по ходу дела.



- Если выбранное зрителем число — 1, 2, 5, 6, 9 или 10, запишите его и сбросьте столько верхних карт с колоды, сколько букв в его английском названии. Перед выступлением запомните, как пишутся числительные: 1 (ONE), 2 (TWO), 3 (THREE), 4 (FOUR), 5 (FIVE), 6 (SIX), 7 (SEVEN), 8 (EIGHT), 9 (NINE), 10 (TEN). Нетрудно заметить, что в числах 1, 2, 6 и 10 по три буквы, и это автоматически приводит вас к третьей карте слева; в числах 5 и 9 — по четыре, что соответственно приводит вас к четвертой карте.
- Если названы числа 3 или 4, просто ведите отсчет вдоль ряда слева направо. Если же 7 или 8, отсчитывайте справа налево.
- В любом случае, каким бы ни было выбранное число, вы всегда остановитесь либо на третьей, либо на четвертой карте слева. Теперь вам остается только сообщить публике, что же вы такое предсказали.
- Если вы остановились на третьей карте, переверните все карты, лежащие мастью кверху, а затем третью слева. Это будет единственная карта с красной рубашкой.
- Если вы остановились на четвертой карте, переверните те, что лежат рубашками кверху: единственной картой красной масти будет как раз четвертая.
- Попросите зрителя, которому передали листок бумаги, развернуть его и вслух зачитать предсказание!

КАРТОЧНЫ

МИРОВО

Оч
ра
ну
ме

Эффект

Не
кла
кус

Реквизит

Две
(или)

Подготов

Сле
сов
Зар
ты
ния
ман
дой
неза
сле

Исполнен

• За
номе
миро
• Раз
баш
• По
помн
• Пр
лям-

МИРОВОЙ РЕКОРД

Очень впечатляющий фокус, во время которого заранее подготовленная колода сменяет перетасованную. Для выполнения трюка необходимо по меньшей мере участие четырех зрителей.

Эффект

Несколько зрителей выбирают из колоды по карте и кладут их обратно — куда-нибудь в середину. Фокусник ловко находит все спрятанные карты.

Реквизит

Две одинаковые колоды игральных карт; резинка (или эластичная лента).

Подготовка

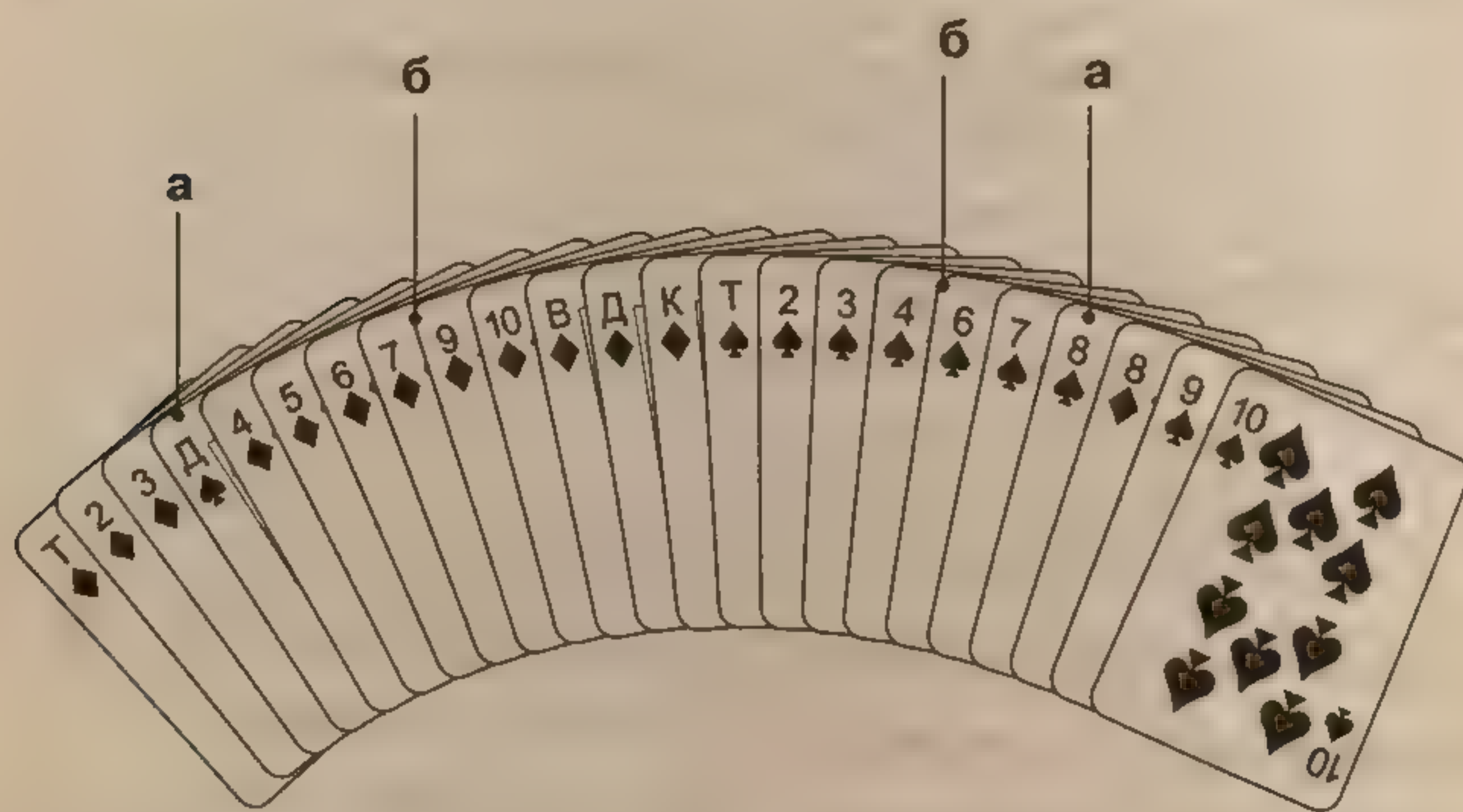
Следует потренироваться в технике ложной перетасовки на ладони (см. с. 10) и подмены колод (см. с. 27). Заранее подготовьте одну колоду так, чтобы все карты каждой масти располагались в порядке возрастания — от туза до короля. Положите эту колоду в карман. Закончив предыдущий фокус — с другой колодой, попросите зрителя тщательно перетасовать ее и незаметно подмените в кармане подготовленной, после чего можно приступить к выполнению трюка.

Исполнение

- Заставьте публику с нетерпением ожидать вашего номера, сообщив о том, что в свое время он считался мировым рекордом.
- Разложите на столе веером новую колоду карт рубашками кверху.
- Попросите одного из зрителей вынуть карту, запомнить ее и положить обратно на любое место.
- Предложите сделать то же самое другим зрителям-ассистентам. Затем соберите карточный веер

в колоду и займитесь ложной перетасовкой на ладони — можете разбить колоду один-два раза, но обязательно следите за тем, чтобы не нарушался порядок расположения карт.

- Поверните колоду мастью к себе и попросите всех ваших добровольных ассистентов мысленно представить себе те карты, которые они вытащили. Предупредите, что номер очень сложный и вам понадобится их помощь для его успешного выполнения.
- Разверните карты веером в руке и внимательно осмотрите колоду. Определить, какие карты выбрали зрители, будет сравнительно легко: они выбиваются из заранее заданной последовательности (а). Не забудьте только, что на месте извлеченных карт образуются «провалы» (б).



- Увидев карты, выпадающие из последовательности, выньте их из колоды и выложите на стол рубашками кверху — но обязательно оставьте одну из выбранных зрителями карт в колоде! Запомните эту карту.

- Объявите аудитории, что один из зрителей недостаточно сконцентрировался и вы знаете, кто именно.

- После...
- бы спр...
- либо п...
- Снов...
- карту...
- те ее р...
- Возм...
- ассист...
- Держ...
- го из...
- брежн...
- Зако...
- семнад...
- систем...
- рекорд...
- В за...
- кверху...
- ствие

- Зрите...
- другу...
- кусни...
- жаще...
- телю...
- рает...
- в пра...
- описы...
- стают...
- ются...

- Две об...
- ными

- После этого перетасуйте колоду два-три раза, чтобы спрятать концы в воду — скрыть наличие какой-либо последовательности.
- Снова загляните в колоду, отыщите последнюю карту и со словами: «Вот так-то лучше!» — положите ее рядом с остальными.
- Возьмите выложенные на столе карты — по числу ассистентов-добровольцев.
- Держа их в руке (мастью к себе), попросите каждого из зрителей назвать свою карту, после чего небрежным жестом выбрасывайте ее на стол.
- Закончив, снова напомните аудитории: «Еще в восемнадцатом веке угадать (назовите число ваших ассистентов) карт в одном трюке считалось мировым рекордом!»
- В завершение разложите колоду на столе мастью кверху, чтобы продемонстрировать зрителям отсутствие какой бы то ни было последовательности.

КАРМАННОЕ ПРОРОЧЕСТВО

Эффект

Зритель берет одну колоду, оставляя фокуснику другую, после чего оба тщательно тасуют карты. Фокусник вытаскивает одну карту из своей колоды, लेकर на столе рубашкой кверху, и кладет ее зрителю в правый карман пиджака. Зритель тоже выбирает карту из своей колоды и кладет ее фокуснику в правый карман пиджака. Фокусник громко и четко описывает предыдущие действия, после чего оба дописывают из своих карманов по карте. Карты оказываются одинаковыми!

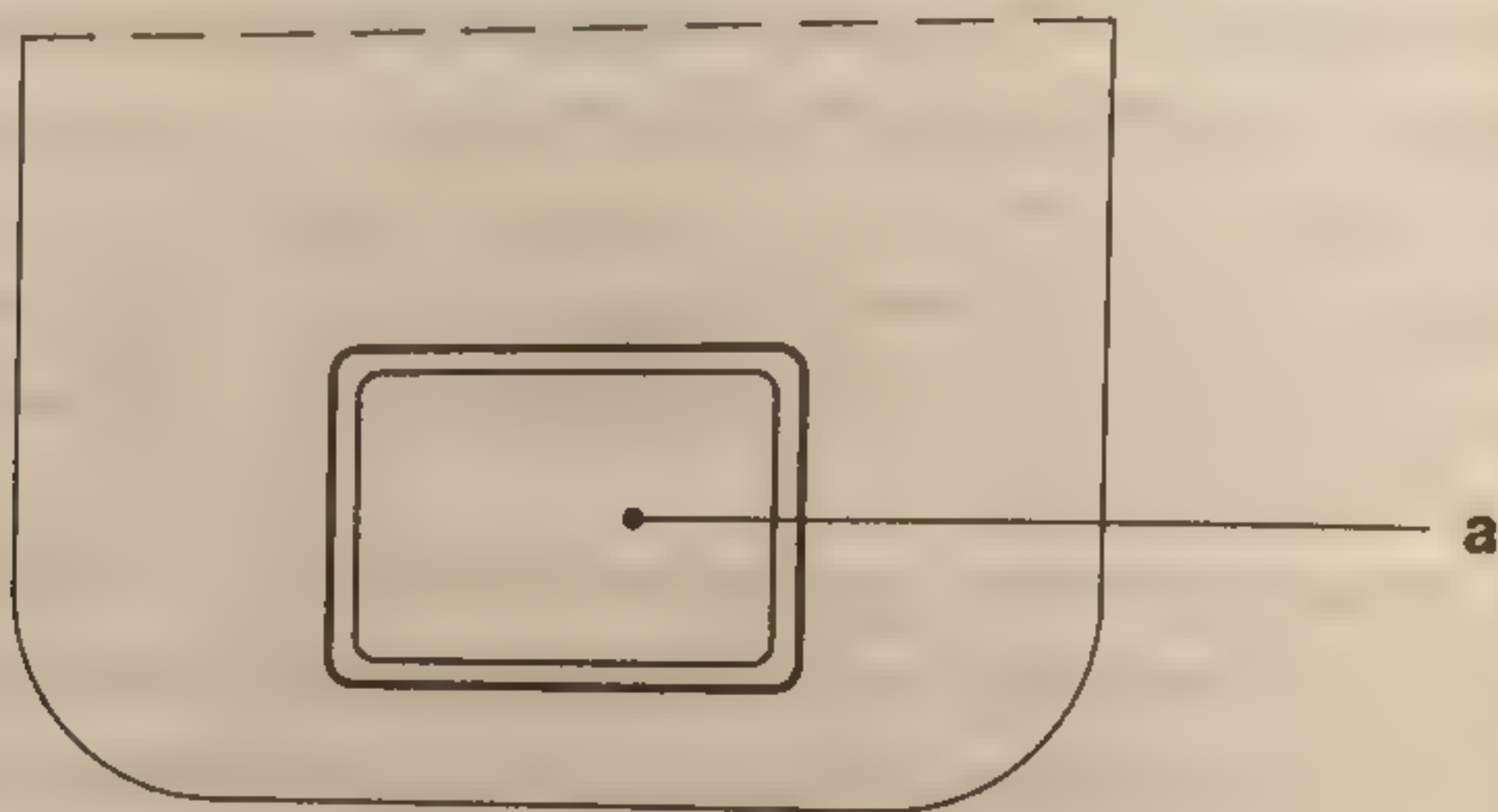
Реквизит

Две обыкновенные колоды игральных карт, но с разными рубашками (по рисунку или цвету); два пид-

жака с глубокими боковыми карманами — один для фокусника, другой для зрителя.

Подготовка

Извлеките известную вам карту (а) из колоды и положите в карман своего пиджака горизонтально и рубашкой наружу.



Поместите точно такую же карту на колоду, теперь это будет ваша «ключевая» карта. Необходима также тренировка в технике ложной перетасовки на ладони (см. с. 10).

Исполнение

- Положите рядом на стол две колоды рубашками кверху. Предложите зрителю одну из них. Если он выбрал колоду с «ключевой» картой, попросите отложить ее в сторону и взять другую. Если же он выбрал колоду без «ключевой» карты, оставьте ее ему, а сами возьмите другую. В любом случае колода с «ключевой» картой должна остаться у вас.
- Попросите зрителя тщательно перетасовать свою колоду на ладони (если он не знает, как это делать, покажите — с его колодой). Пообещайте, что точно так же перетасуете собственную колоду.

• Возьмем
совкой
карту
• Затем
любую
карман
лежат
прятан
карту
мое, а
ей кол
зрите
• Гром
действи
того, ч
лод од
тидес
нуть к
убеди
тально
• Вы о
пали!

- Возьмите свою колоду и займитесь ложной перетасовкой на ладони, стараясь сохранить «ключевую» карту наверху.
- Затем попросите зрителя вытащить из его колоды любую карту и, не глядя на нее, опустить в правый карман вашего пиджака. (*Замечание.* Карта должна лежать вертикально, иначе вы перепутаете ее с припрятанной. Покажите зрителю, как нужно класть карту в карман.) Пообещайте, что сделаете то же самое, а сами в этот момент незаметно снимите со своей колоды «ключевую» карту и положите в карман зрителю.
- Громко и четко подведите итог вашим совместным действиям: «Знаете ли вы следующее: вероятность того, что мы, не сговариваясь, вытащили из своих колод одинаковые карты, равна примерно одному к пятидесяти?» С этими словами попросите зрителя вынуть карту из своего кармана. Сделайте то же самое, убедившись на ощупь, что вытаскиваете горизонтально лежащую карту (а).
- Вы оба открываете на столе свои карты — они совпали!



Трюки со специальными картами

ОДНОСТОРОННЕЕ ДВИЖЕНИЕ

Эффект

Зритель выбирает одну карту, запоминает ее и кладет обратно в колоду (на любое место). Фокусник тасует колоду, разворачивает карты веером и мастью к зрителю, после чего прямо на глазах у последнего вытаскивает задуманную им карту.

Реквизит

Колода карт с несимметричным рисунком на рубашках (чтобы можно было легко различить «верх» и «низ» — как в известных маркировках «не кантовать»).

Подготовка

Заранее составьте колоду таким образом, чтобы на всех картах рисунок рубашки был направлен «вверх».

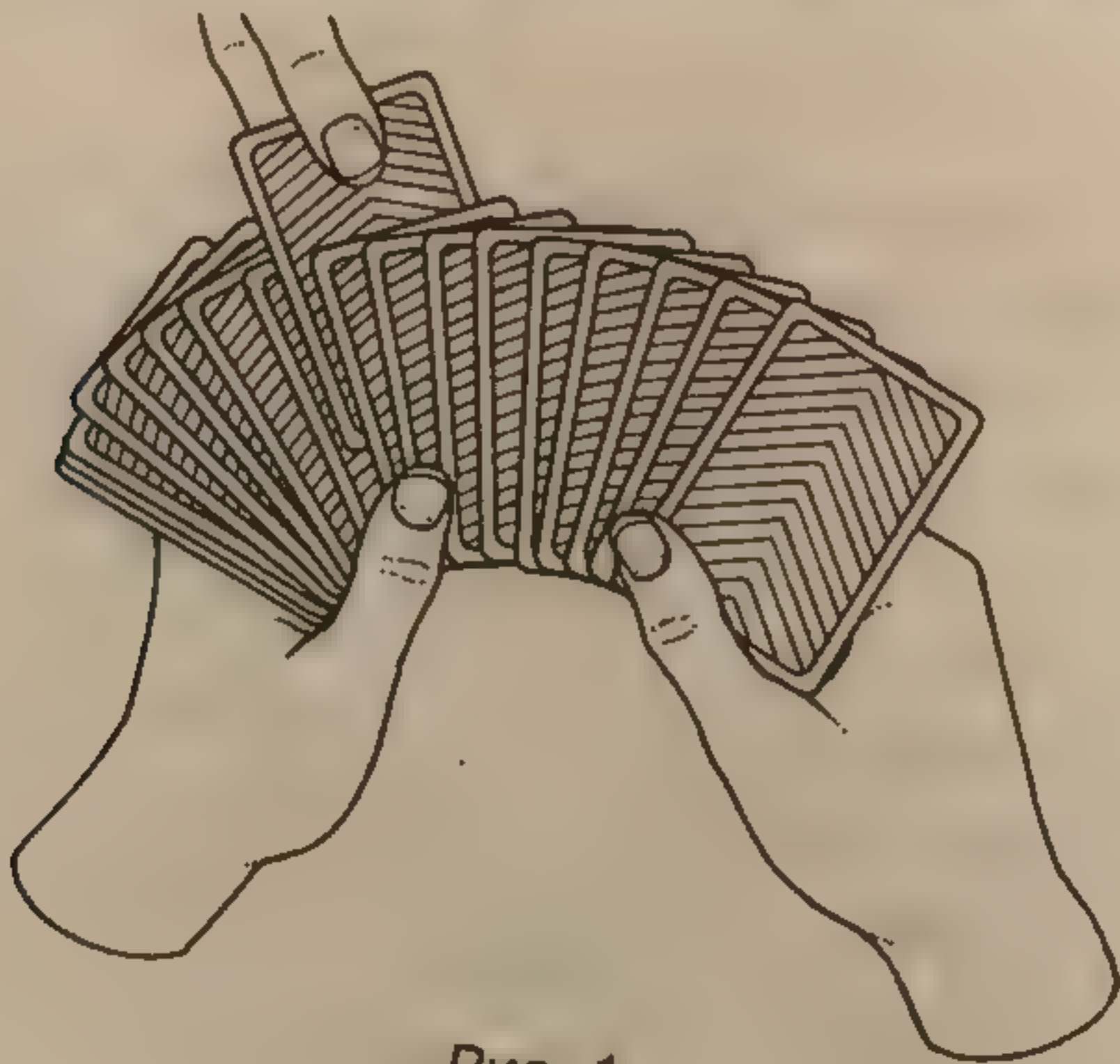


Рис. 1

КАРТОЧНЫЕ ТРЮКИ
Исполнение

• Развернуть колоду.
телю. П
(рис. 1).

• Пока колоду и на рубашку вернуть. жить к все рубашкам ка на рубашку дони.

• Еще раз зрителям

• Попробуйте отчетливо мыслить

• А теперь увидите тите е

Исполнение

- Разверните карты в руках веером и мастью к зрителю. Попросите его выбрать одну и запомнить ее (рис. 1).
- Пока зритель рассматривает карту, сложите колоду и незаметно переверните ее (теперь рисунок на рубашках будет направлен «вниз»). Снова разверните колоду веером и попросите зрителя положить карту на любое место (поскольку вам видны все рубашки, проследите, чтобы выбранная зрителем карта легла не так, как все, то есть рисунком на рубашке «вверх»). Перетасуйте колоду на ладони.
- Еще раз разверните колоду веером и мастью к зрителям (рис. 2).
- Попросите зрителя, выбравшего карту, как можно отчетливее ее представить — вы будете «читать его мысли».
- А теперь быстро посмотрите на рубашки карт и, увидев ту, у которой рисунок перевернут (а), выхватите ее с возгласом: «Вот она!»

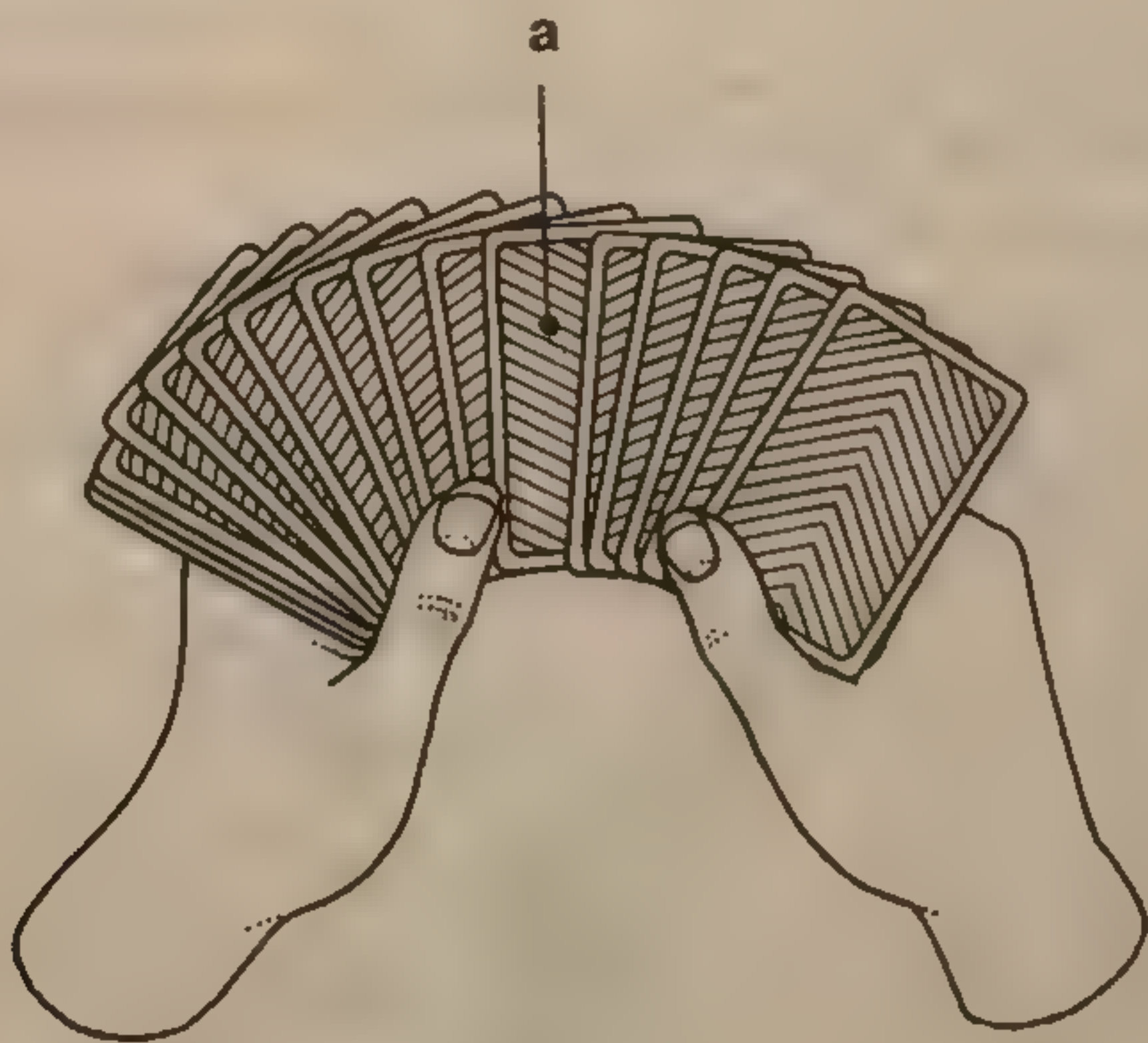


Рис. 2

ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ЧЕТВЕРКА

Эффект

Зрителя просят назвать четыре любимые карты — от единицы (туза) до короля (любой масти). Фокусник вынимает их из колоды, показывает публике и равномерно раскладывает по колоде. Другого зрителя просят перетасовать карты. После чего фокусник разбивает колоду на четыре стопки и открывает верхние карты каждой — ими оказываются выбранные зрителем.

Реквизит

Специальная колода, карты в которой слегка сужены с одного конца. Такие колоды называются «обдираловкой» (stripper deck) и продаются в специальных магазинах для иллюзионистов.

Подготовка

Перед выполнением номера убедитесь, что все карты в колоде сложены правильно, то есть суживаются к одному концу.

Исполнение

- Попросите зрителя назвать четыре любимые карты — от туза до короля.
- Разыщите их в колоде и на глазах у зрителей выложите на стол мастью кверху (рис. 1).
- Возьмите эти карты и переверните оставшуюся колоду рубашкой кверху.

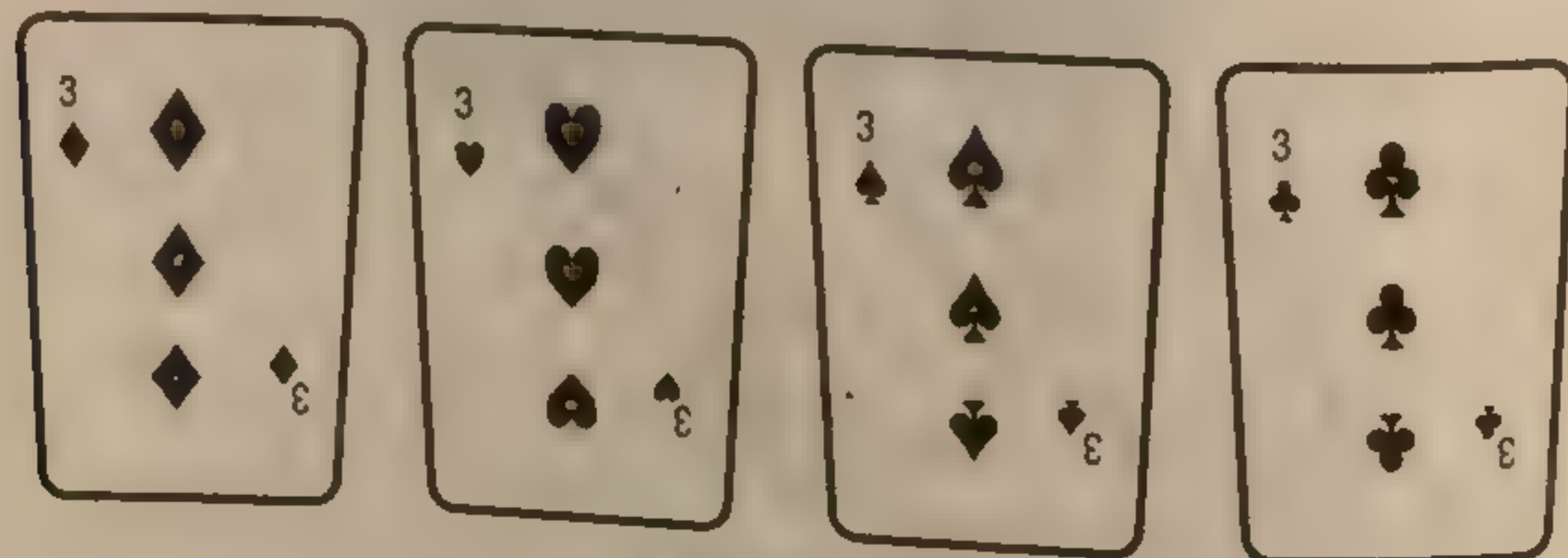


Рис. 1

- Теперь равномерно распределите четыре выбранные карты по колоде, стараясь перевернуть их более узкими концами в другую сторону (рис. 2).

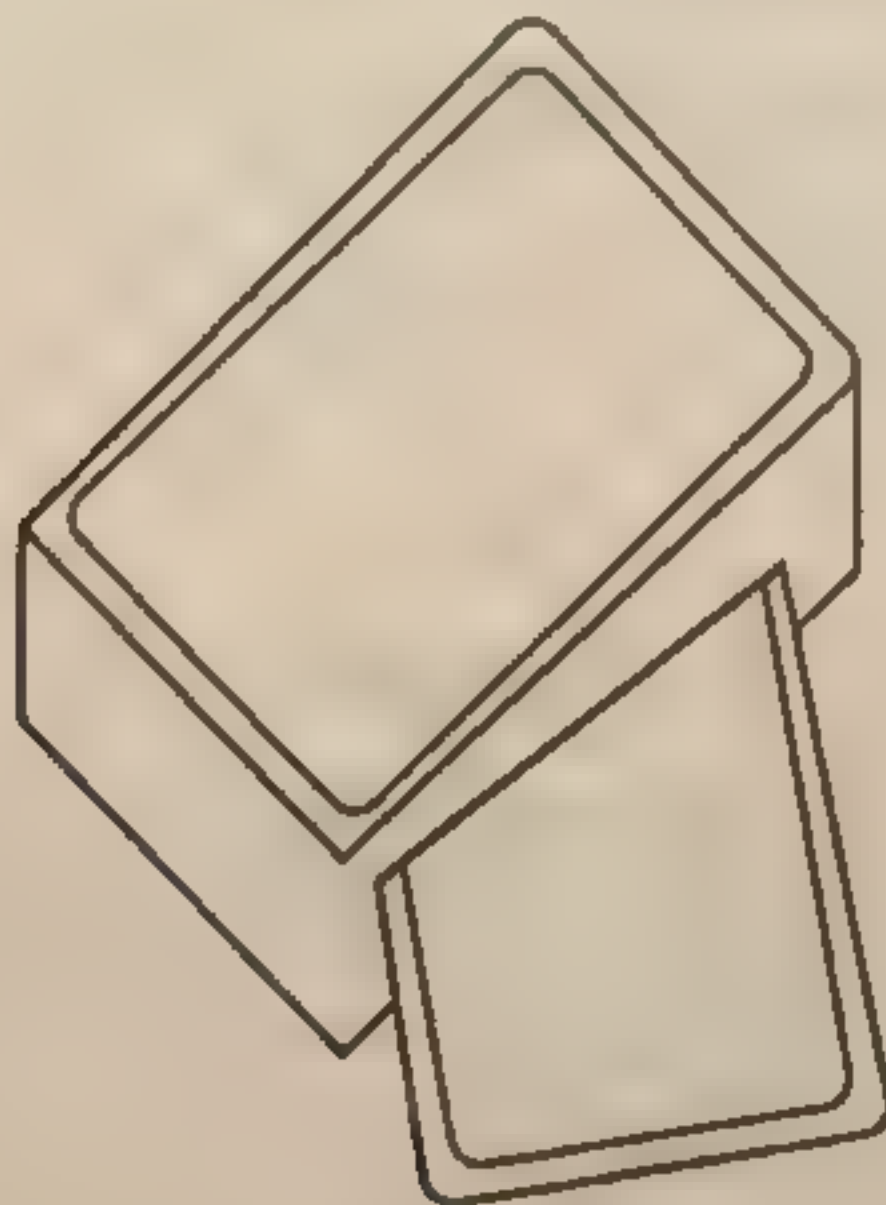


Рис. 2

- Попросите другого зрителя перетасовать колоду и вернуть ее вам.
- Держа ее за широкий конец (а), разбейте в том месте, где находится первая сверху из выбранных карт (рис. 3). Это сделать несложно, поскольку выбранные карты с одного конца уже остальных (б). Отложите снятую часть колоды в сторону (в ней заведомо не должны находиться выбранные карты).

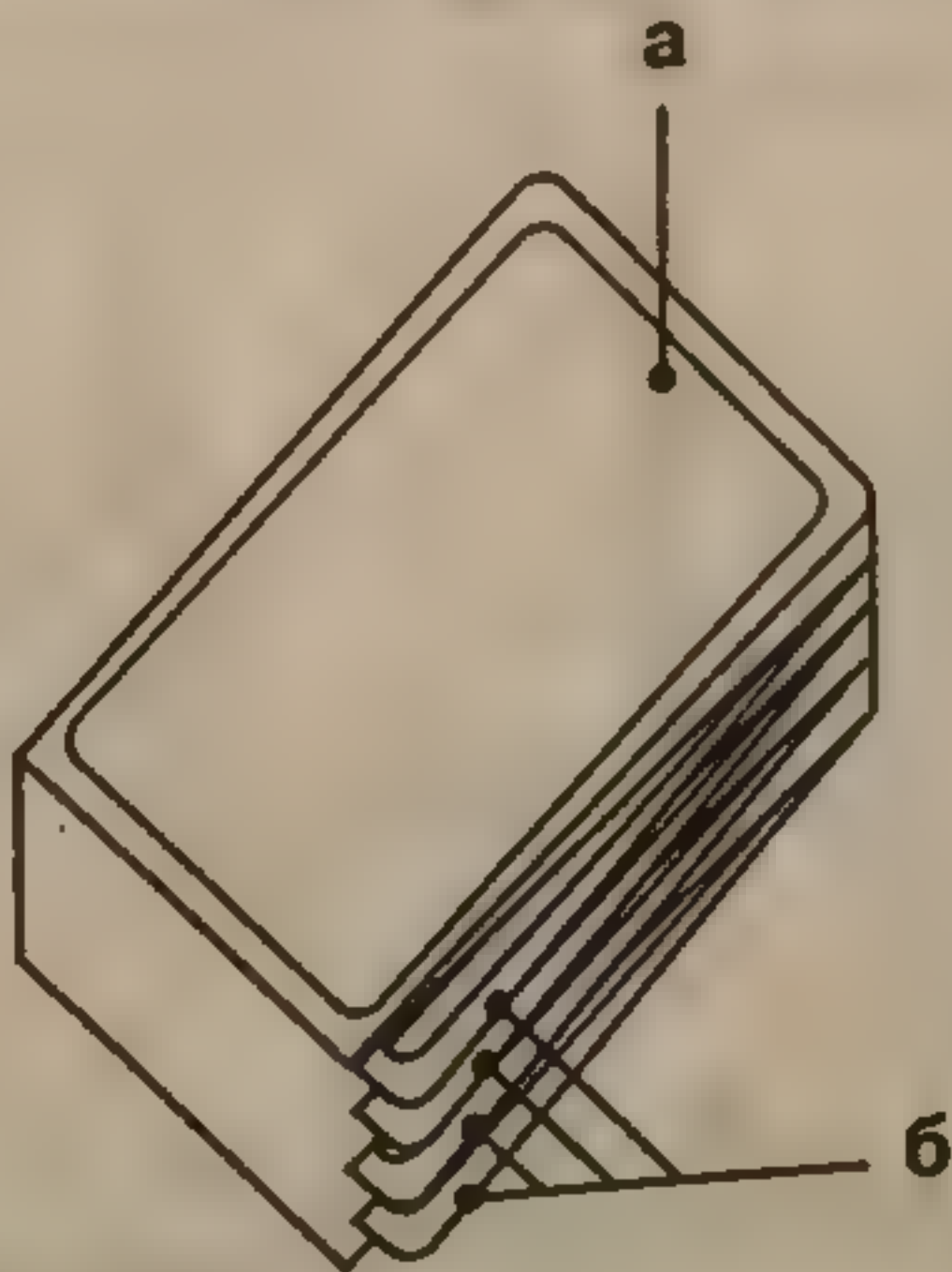


Рис. 3

- Снова разбейте колоду по «выступающей» карте и положите стопку на стол. Продолжайте до тех пор, пока у вас на столе не образуются четыре стопки (как вы знаете, на каждой из них лежит нужная карта).
- В завершение вам остается всего лишь их открыть.

МЕЧЕНАЯ КОЛОДА

Эффект

Самая обыкновенная колода может быть со стороны рубашек специальным образом помечена (карточные шулеры называют такую колоду «крапленой». — *Прим. пер.*). Такие колоды используются в самых разнообразных трюках. Ниже описан один из простейших фокусов с крапленой колодой, во время которого фокусник выкладывает карты на стол рубашками кверху, а затем безошибочно выбирает из них пики.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, острая иголка или булавка.

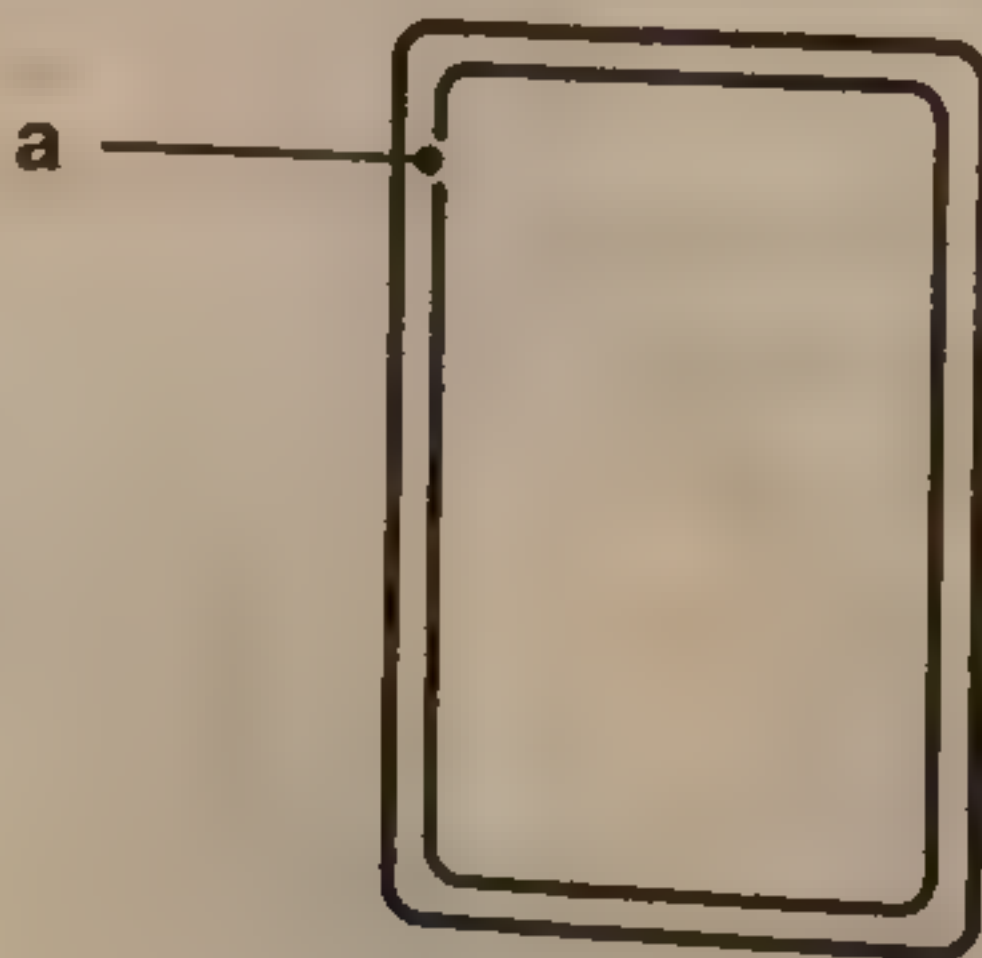


Рис. 1

Подготовка

С помощью иголки или булавки нанесите еле заметные царапины на рубашках всех карт колоды —

КАРТОЧНЫЕ
в ле
пер
(кст
дру
мон
чен
ков

Исполнени

• Та
сто
публ
• Пр
легк
руба
• За
чем
шайт
на са
пока
речь
тью
• С э
(а), г
(рис.
с сам
стопп

а



острая игла.

е еле замет-
колоды —

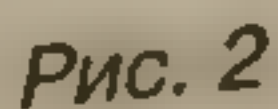


Рис. 2

- Чтобы окончательно перемешать карты и таким образом спрятать концы в воду, разбейте, переверните каждую из стопок, а затем объедините их «пулеметной очередью».

ЧЕТВЕРКА ТУЗОВ

Эффект

Глядя на карты, повернутые к нему рубашками, фокусник точно находит среди них четыре туза.

Реквизит

Меченая «односторонняя» колода карт.

Подготовка

Заранее подготовьте колоду так, чтобы на всех картах (а), за исключением четырех тузов (б), царпины-пометки находились в верхних левых углах (рис. 1).

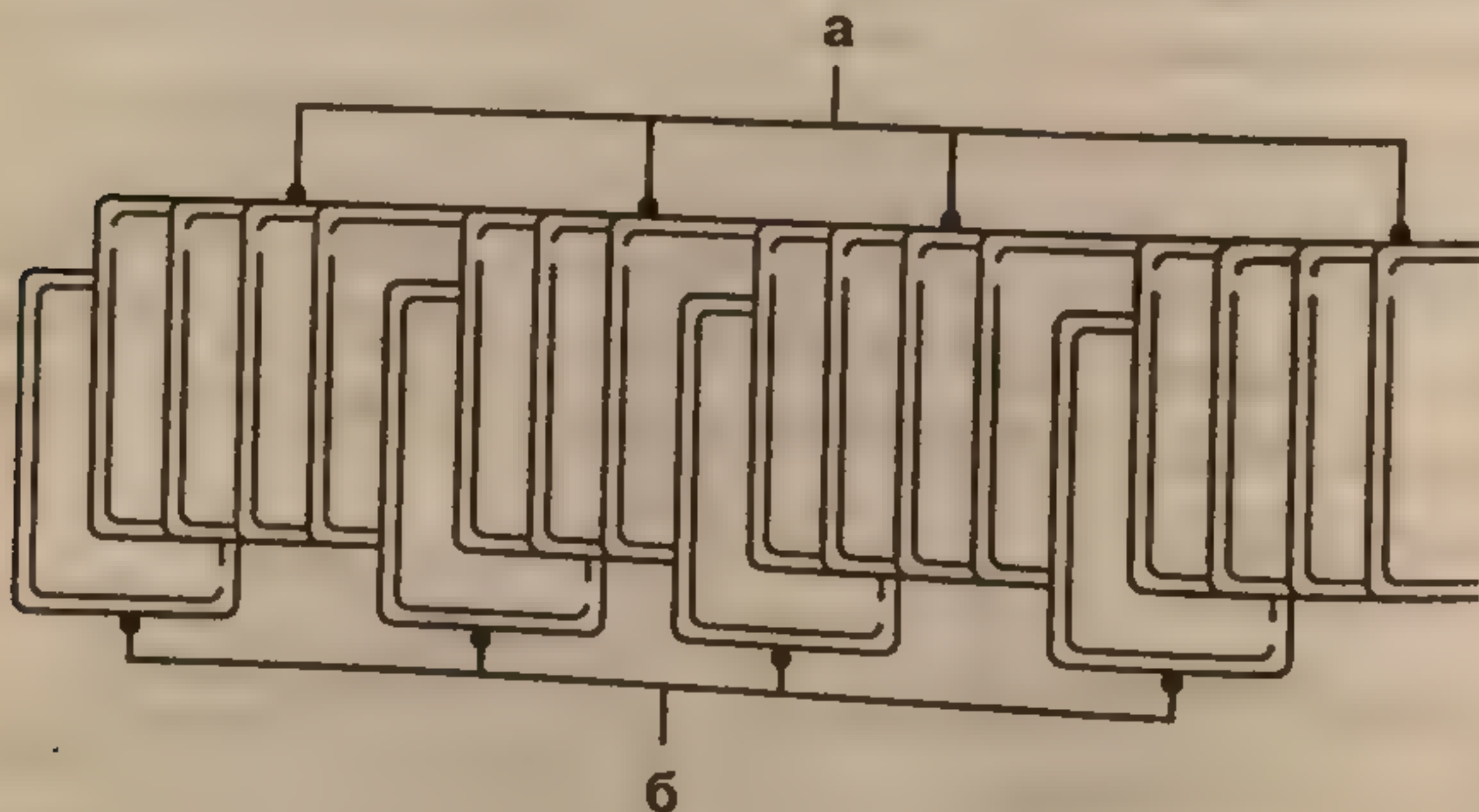


Рис. 1

Исполнение

- Перетасуйте колоду на ладони.
- Обратитесь к зрителям со словами: «Немногим известен главный секрет карточных тузов. Для то-

го чтобы нарисовать их, требуется меньше краски, поэтому они легче всех других карт! Вы не знали? Ничего, немного практики — и вы безошибочно сможете находить тузов, взвешивая карты на ладони!»

• Медленно выкладываете карту за картой на стол рубашками кверху, делая вид, что сначала тщательно взвешиваете их на руке. На самом деле, отвлекая внимание зрителей, старайтесь определить те карты, которые «идут не в ногу» с остальными.

• «Идущих в ногу» (а) выкладываете в одну стопку, а «сбивающих строй» (б) — в другую (рис. 2).

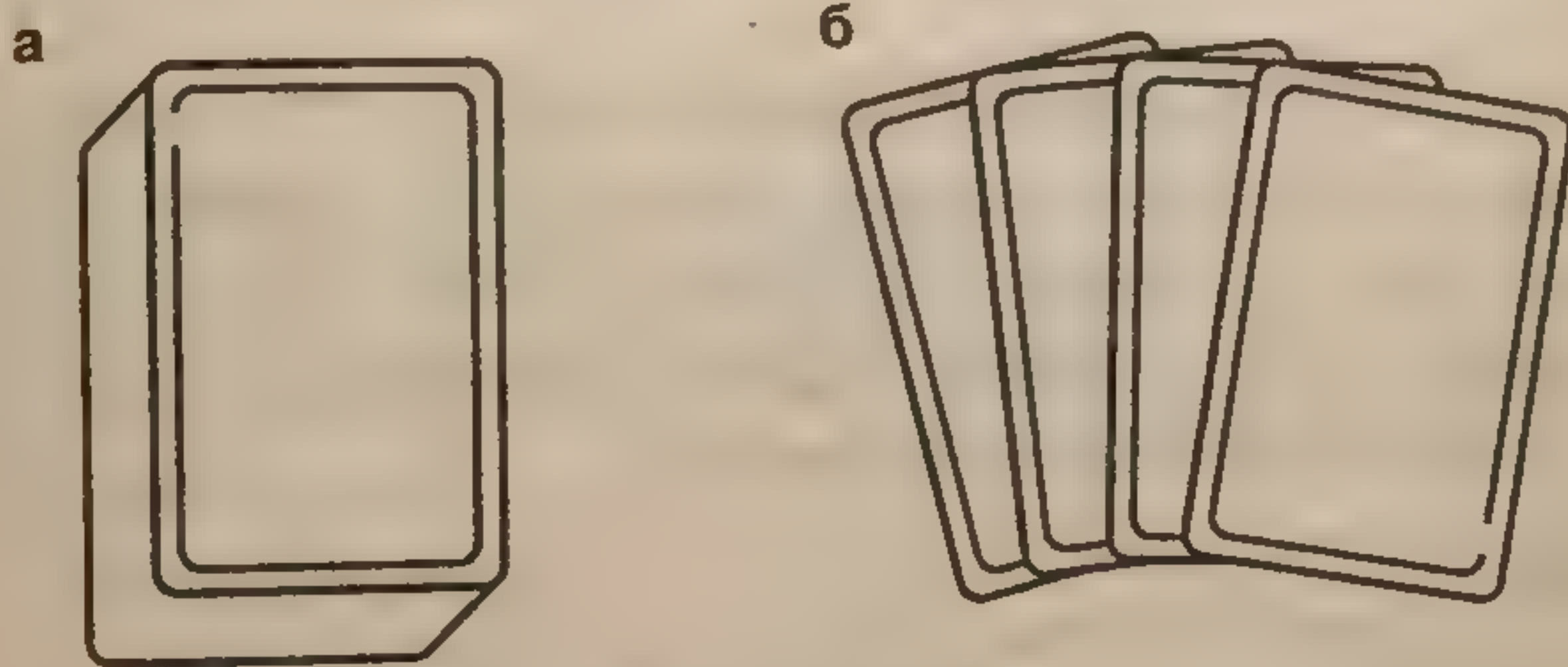


Рис. 2

• Закончив, возьмите четыре карты, лежащие отдельно. Переверните их и разложите на столе мас-тью кверху. Зрителям остается только убедиться, что это четверка тузов (рис. 3).



Рис. 3

- В заключение положите четверку тузов на колоду, в которой теперь все карты «идут в ногу». И даже если какой-нибудь придирчивый зритель обратит внимание на царапины, то все они находятся в одном месте, а значит, могут оказаться обычным типографским браком. Во всяком случае, рубашки четырех тузов уже ничем не отличаются от всех остальных.

НАЙДИ КАРТУ

Эффект

Фокусник разбивает перетасованную колоду на две части. Зритель выбирает карту из одной стопки, запоминает и кладет в другую. Затем фокусник складывает обе стопки, перетасовывает их и достает из колоды загаданную карту.

Реквизит

Меченая «односторонняя» колода карт.

Подготовка

Заранее подготовьте колоду так, чтобы метки на всех рубашках располагались в верхнем левом углу (рис. 1).

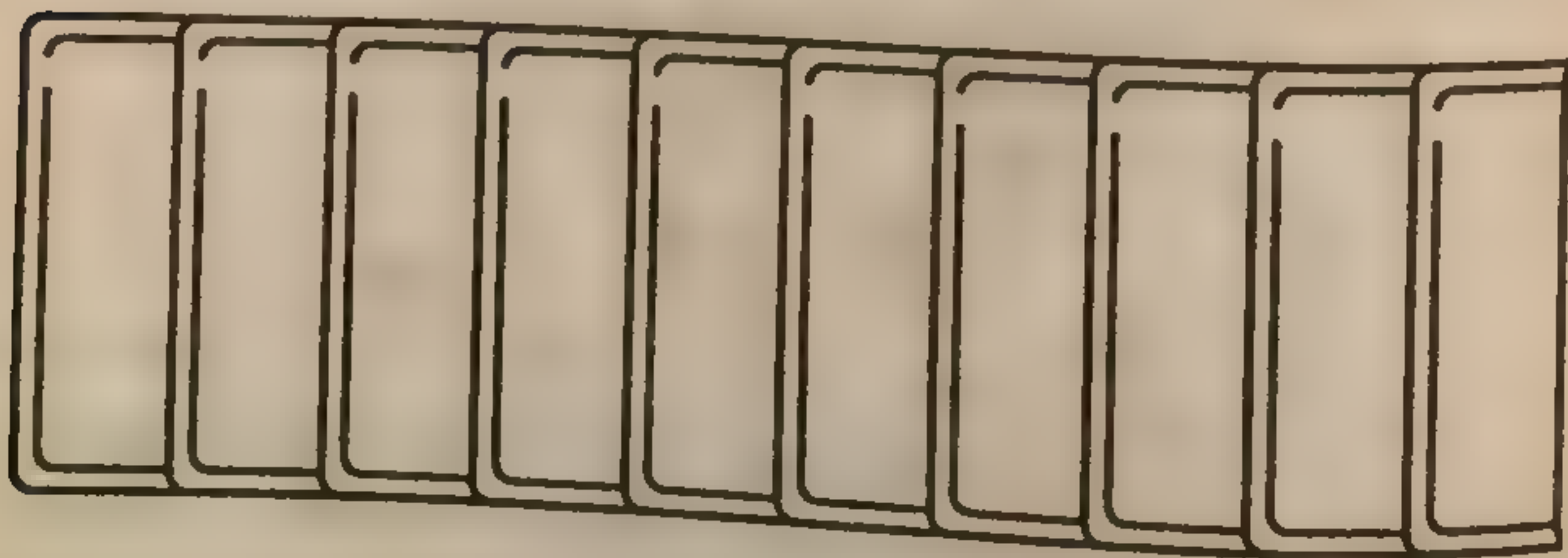


Рис. 1

КАРТОЧНЫЕ ТРИК
Исполнение

- Пере
- Разб
- верни
- смотре

- Попр
- запомн
- другой
- в руках
- Снова
- первон
- «пулем



- Разло
- (рис. 3).
- рисунок
- те из к

Исполнение

- Перетасуйте колоду на ладони.
- Разбейте ее на две равные части и незаметно переверните одну из них так, чтобы пометки на рубашках смотрели в другую сторону (рис. 2).

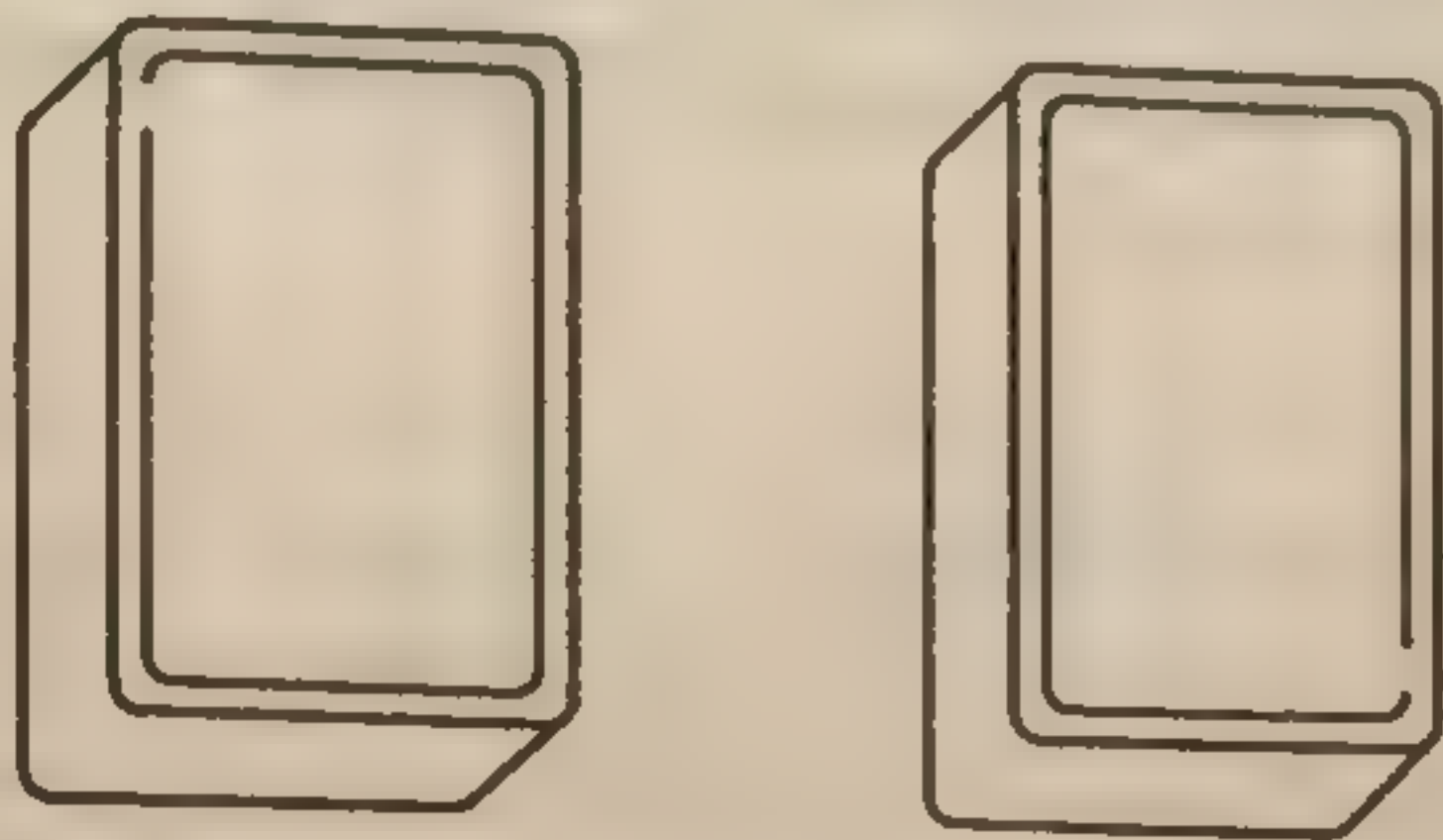


Рис. 2

- Попросите зрителя выбрать карту из одной стопки, запомнить ее и положить куда-нибудь в середину другой стопки. (При этом он не должен вертеть карту в руках.)
- Снова незаметно переверните пачку, придав ей первоначальное положение, и объедините половинки «пулеметной очередью» (заодно перетасовав карты).



а

Рис. 3

- Разложите карты в ленту и рубашками кверху (рис. 3). Теперь вы легко определите загаданную (а): рисунок на ее рубашке перевернут. Быстро извлеките из колоды эту карту, разыграв маленький спек-

такль на тему о том, сколь трудны ваши поиски. Воскликните: «Она! Нет, не эта... Вот, нашел!» — и отвлекайте внимание зрителей легкой болтовней, чтобы ни один не заметил, что колода меченая.

- В заключение верните карту (перевернутую в нужном направлении) в колоду, быстро выровняйте ее и начните демонстрацию нового фокуса — с другой колодой.

КОЛОДА СВЕНГАЛИ

Эффект

«Колодой Свенгали» (по имени одного из популярных иллюзионистов начала века. — *Прим. пер.*) называется специальная колода для фокусов, содержащая 26 обычных карт и 26 карт чуть меньшего размера (все маленькие карты — идентичны). С помощью такой колоды достигаются различные эффекты.

Реквизит

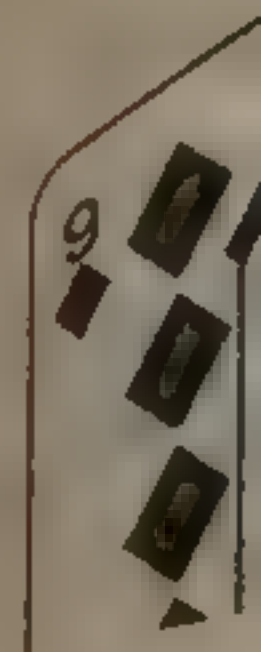
«Колода Свенгали».

Подготовка

Заранее сложите колоду так, чтобы в ней чередовались маленькие и обычные карты (рис. 1). Нижней должна быть обычная карта (а). Следует потренироваться в особом способе разбивки колоды, сжимая пальцами не боковые, а верхние и нижние стороны карт.

Исполнение

- Сообщите зрителям, что у вас в руках самая обыкновенная колода карт. Возьмите ее правой рукой «вертикально», то есть за верхние и нижние, а не за боковые края, давая возможность увидеть нижнюю карту.



- Бо
тайт
разб
бодн
ки (
жет

- Те
ху и
карт
При
жите
вия



Рис. 1

- Большим пальцем правой руки быстро «перелистайте» карты одну за другой (прием, аналогичный разбивке «пулеметной очередью»), позволяя им свободно ложиться на подставленную ладонь левой руки (рис. 2). При такой демонстрации зрителям кажется, что все карты разные.

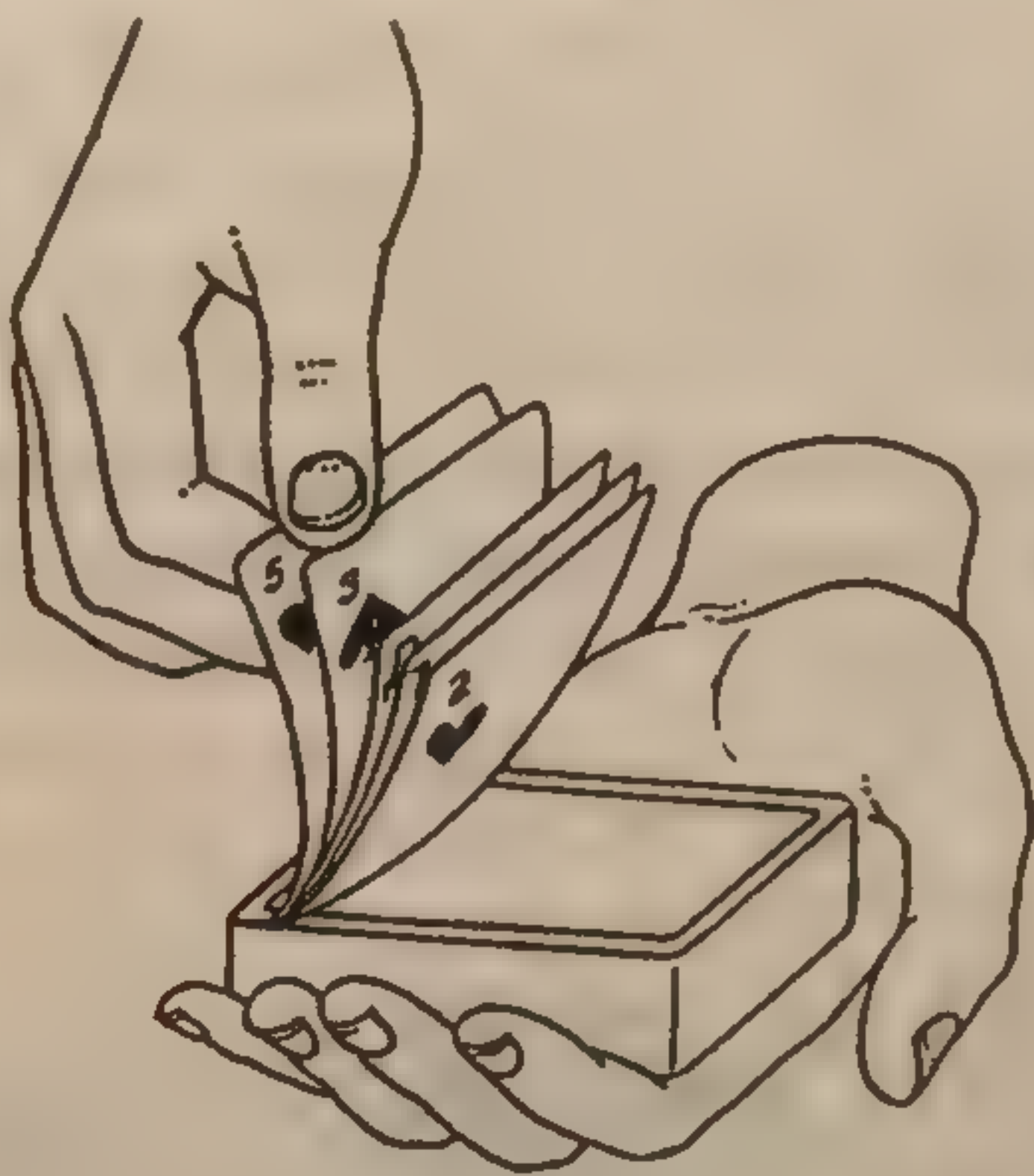


Рис. 2

- Теперь положите колоду на стол рубашками кверху и разбейте примерно на середине. Снова возьмите карты за верхние и нижние, а не за боковые края. Приподнимите верхнюю половину колоды и покажите нижнюю карту зрителям; повторите эти действия несколько раз подряд, позволяя публике убе-

даться, что колода состоит из разных карт (не забывайте, что выступающие карты вы сжимаете сверху и снизу пальцами).

- Продолжайте номер, обратившись к зрителям со словами: «Я особенно люблю этот трюк, потому что в нем мне просто нечего делать — достаточно только щелкнуть пальцем! И смотрите, что произойдет!»

- Щелкните пальцем и снова разбейте колоду, но на сей раз показывая зрителям не нижние карты верхней половинки, а, наоборот, — верхние карты нижней. Теперь у вас верхней в нижней половине колоды всегда будет одна и та же карта.

- Затем сложите обе половинки и переместите верхнюю карту — такую же маленькую, как и 25 остальных, — в низ колоды.

- Держа колоду в вертикальном положении и на сей раз показывая зрителям рубашки, а не масти, большим пальцем одной руки помогите картам быстро перелететь с ладони на ладонь (рис. 3). Теперь у зрителей должно возникнуть впечатление, что вся колода состоит из совершенно одинаковых карт.

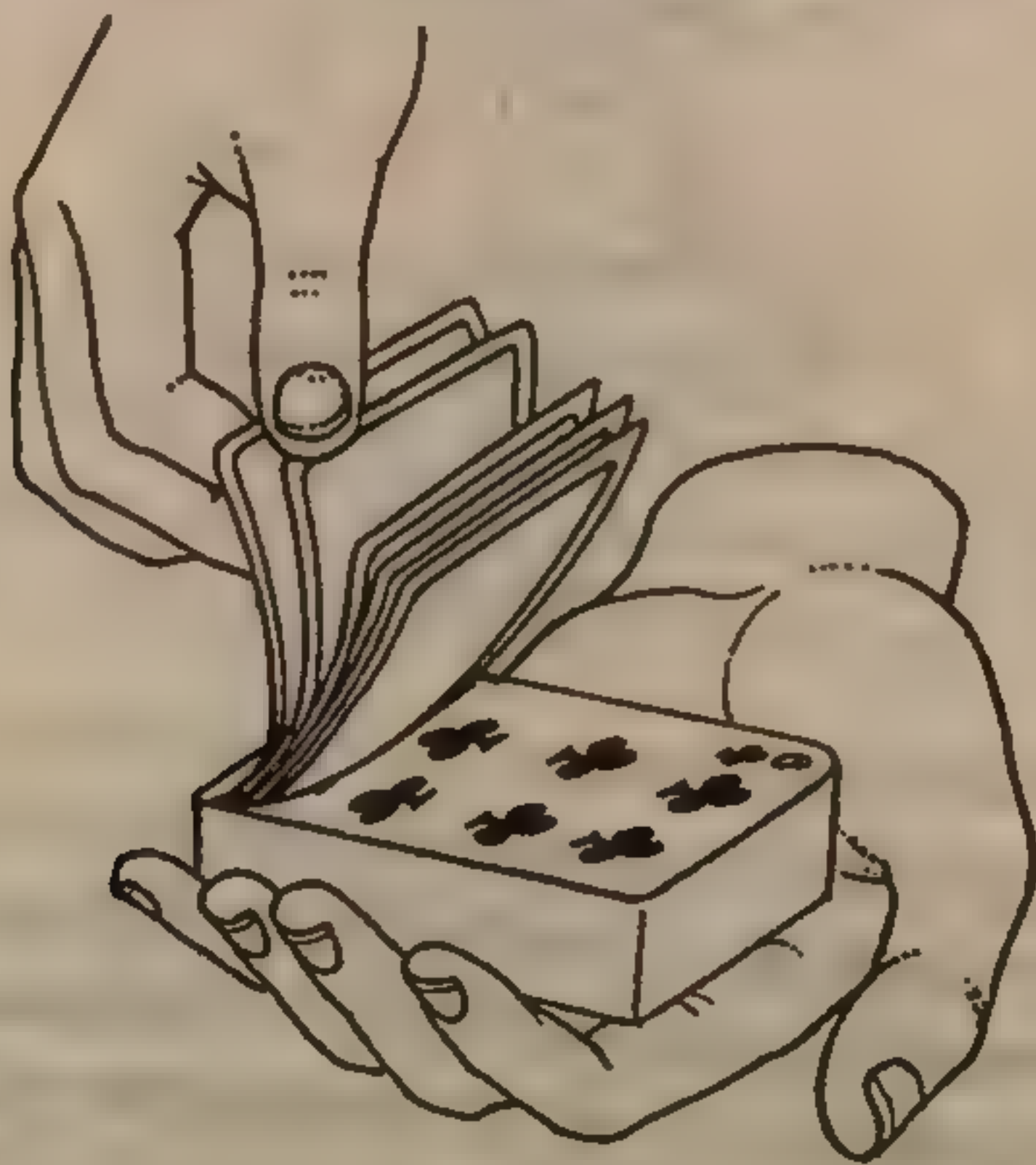


Рис. 3

КАРТОЧНЫЕ

- В
- ты
- ими
- вер
- те
- убе
- Н
- ше

ПЕРЕМЕН

В д
нов
тол
фу
от з

Эффект

Нес
их
ща
тре
сто

Реквизит

«Дв
газ
сто

Подготов

Раб
лег
и бе
пал
по

- В заключение радостно сообщите: «К счастью, карты можно снова изменить, иначе я просто не смог бы ими пользоваться». Переместите нижнюю карту наверх, и снова, показывая публике масти, перебросьте карты с ладони на ладонь (рис. 2). Зрители смогут убедиться, что колода состоит из разных карт.
- Ну а теперь отложите колоду куда-нибудь подальше — до следующего выступления.

ПЕРЕМЕНЧИВАЯ КАРТА

В данном трюке используется одна-единственная новая карта. Этот фокус хорошо показывать детям, только нужно все время находиться в нескольких футах (фут равен примерно 30,5 см. — Прим. пер.) от зрителей.

Эффект

Необыкновенная «двусторонняя» карта (у нее с обеих сторон только масти) чудесным образом превращается из четверки бубен (с одной стороны) в туза тревф (с другой); а затем из шестерки бубен (с одной стороны) в тройку тревф (с другой).

Реквизит

«Двусторонняя» карта (их продают в специальных магазинах для иллюзионистов) с пятью бубнами на одной стороне (а) и двумя тревфами — на другой (б) (рис. 1).

Подготовка

Работая с картами, научитесь отвлекать зрителей легкой болтовней. Необходимо добиться четкого и безошибочного исполнения — чтобы фокус удался, пальцы должны всегда находиться там, где следует по инструкции.

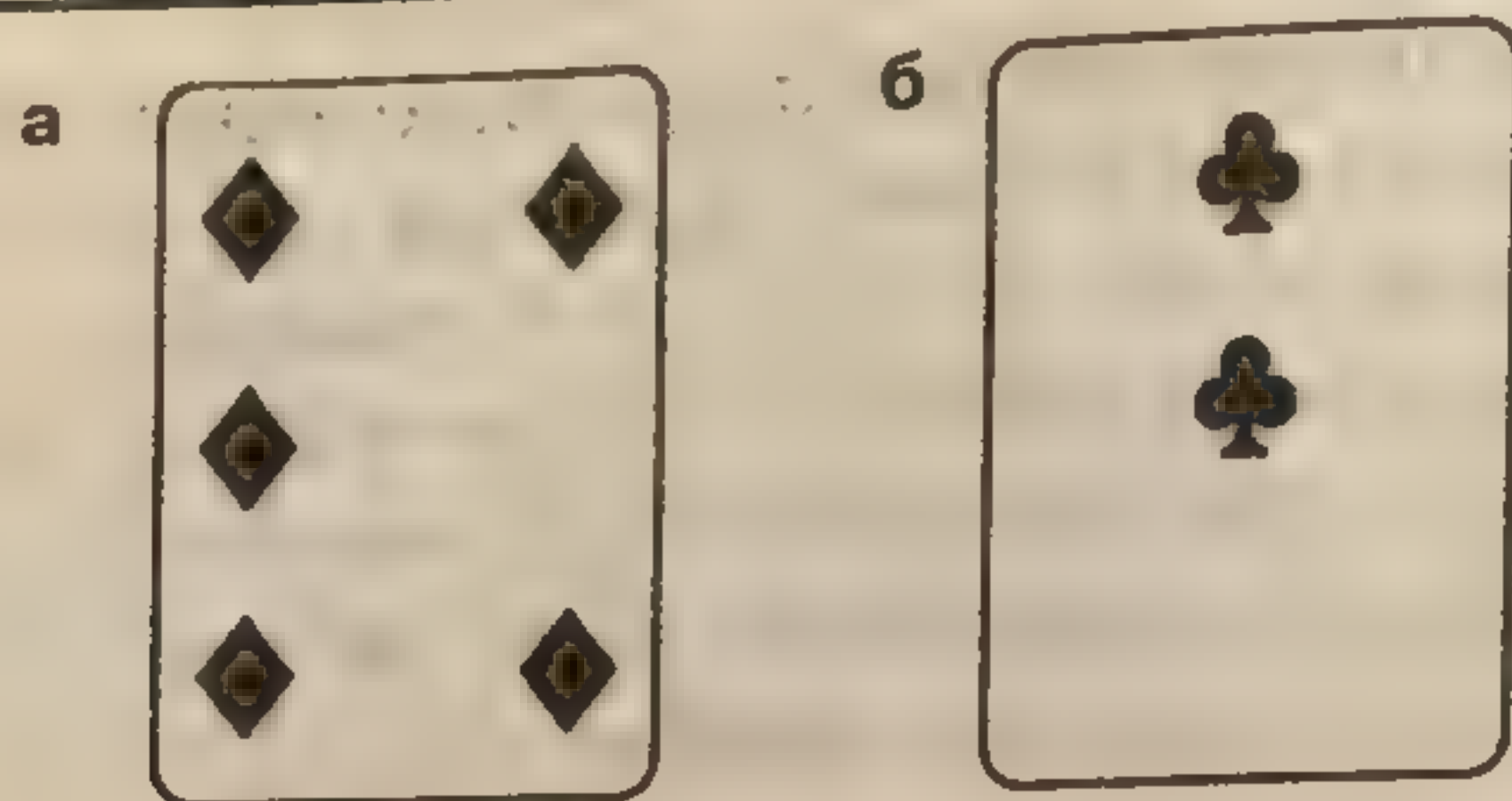


Рис. 1

Исполнение

- Возьмите колоду в правую руку, показывая зрителям бубновую масть и в то же время указательным и средним пальцами закрывая от них центральную бубну (рис. 2).



Рис. 2

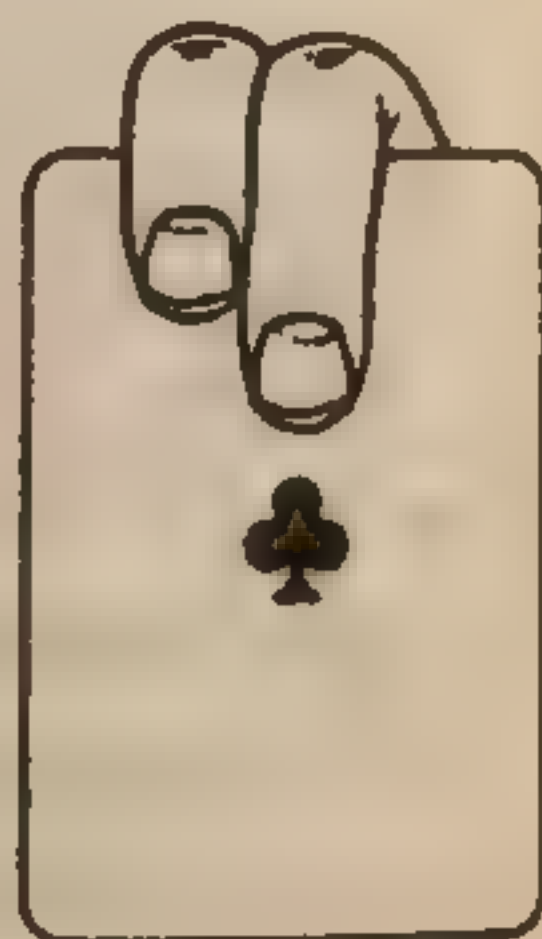


Рис. 3

- Продолжайте номер, обращаясь к аудитории с «разъяснениями»: «Как видите, на этой стороне карты — четверка бубен. А на другой... на другой — туз треф!»
- С этими словами вы переворачиваете карту «бубновой» мастью вниз. Как бы невзначай переложите карту из правой руки в левую, большим пальцем прижимая карту снизу («бубновую» сторону), а указательным и средним закрывая нижнюю картинку трефы на обратной стороне. Затем поверните кисть так, чтобы карта приняла вертикальное положение и зрители смогли ее увидеть (рис. 3).

КАРТОЧНЫЕ ТРЮК

• С помощью пальца и ног
ной иг
даться
с интр
терку

• Нак
раз ср
где у
кая т
треф»

• В за
зрите
деле
пода

- С помощью правой руки верните карту в первоначальное положение (рис. 2), однако на сей раз ваши пальцы закрывают пустое пространство — у обычной игральной карты на этом месте должна находиться бубна (рис. 4). Снова обратитесь к зрителям с интригующей новостью: «Теперь мы имеем шестерку бубен и... тройку треф!»



Рис. 4

- Наконец снова возьмите карту левой рукой, на сей раз средним пальцем прикрывая пустое место — то, где у обычной карты должна располагаться маленькая трефа. Продемонстрируйте зрителям «тройку треф» (рис. 5).



Рис. 5

- В завершение быстро поверните карту ребром к зрителям, не давая им рассмотреть, что же на самом деле на ней нарисовано, — и уберите ее куда-нибудь подальше.

РАЗРЕЗАННЫЕ ПОПОЛАМ

Этот трюк с половинками игральных карт относится к тем фокусам, которые выполняются как бы сами собой. Колоду таких карт-половинок легко принести в кармане и можно использовать на любом этапе представления.

Эффект

Два зрителя выбирают по «полукарте» из колоды, а позже выясняется, что у них на руках — половинки одной и той же карты.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт (лучше старая), металлическая линейка, нож и доска для резки, карандаш.

Подготовка

Выберите из колоды 17 карт всех мастей и разного достоинства (рис. 1).

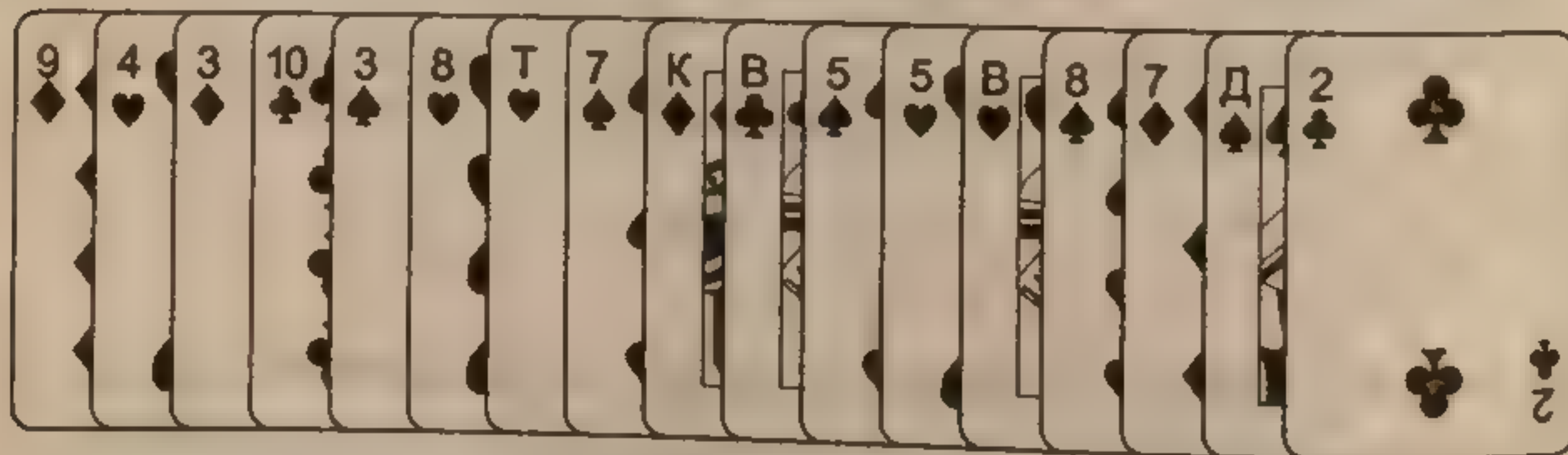


Рис. 1

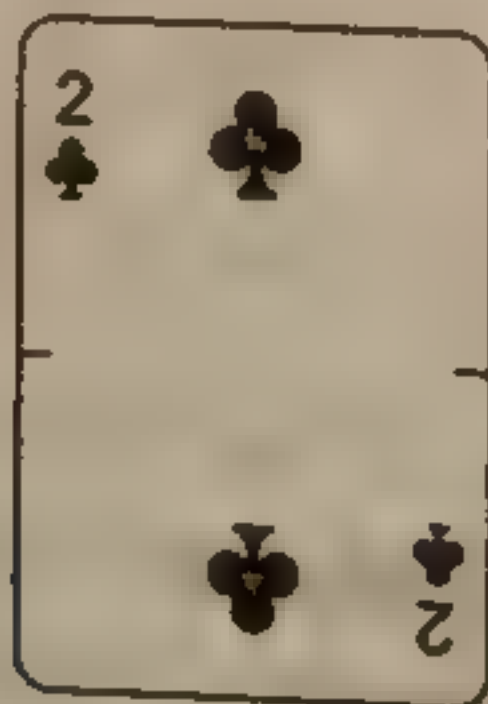


Рис. 2

Возьмите металлическую линейку и карандашом нанесите едва заметные черточки посередине боковых сторон каждой карты (рис. 2).

Аккуратно разрежьте все 17 карт пополам так, чтобы в результате получились 34 «полукарты».

Сложите эти половинки разрезами в одну сторону.

Исполнение

- Перетасуйте получившуюся колоду, следя за тем, чтобы линии разрезов смотрели в одну сторону. Протянув колоду рубашками кверху одному из зрителей, предложите ему убедиться, что она состоит из самых обыкновенных карт, только разрезанных пополам.
- Затем попросите зрителя положить колоду обратно на стол и снять несколько верхних карт.
- Другой зритель должен забрать оставшиеся.
- Далее отвернитесь и предложите обоим молча пересчитать свои карты и запомнить число.
- Все так же отвернувшись, попросите второго зрителя передать свои карты первому, который должен перетасовать обе стопки, объединив их в колоду.
- Теперь повернитесь, возьмите колоду и начните по одной выкладывать карты на стол мастью кверху прямо на глазах у первого зрителя. Попросите его мысленно считать выложенные карты и запомнить ту, которая выпадет на счет, совпадающий с ранее запомненным числом. При этом никто не должен догадаться, что это за число.
- Суть трюка в том, как именно вы показываете карты зрителю. Став к нему лицом, возьмите их в левую руку.
- Держа карты мастью к зрителю, большим пальцем левой руки сбросьте верхнюю карту в правую (рис. 3).

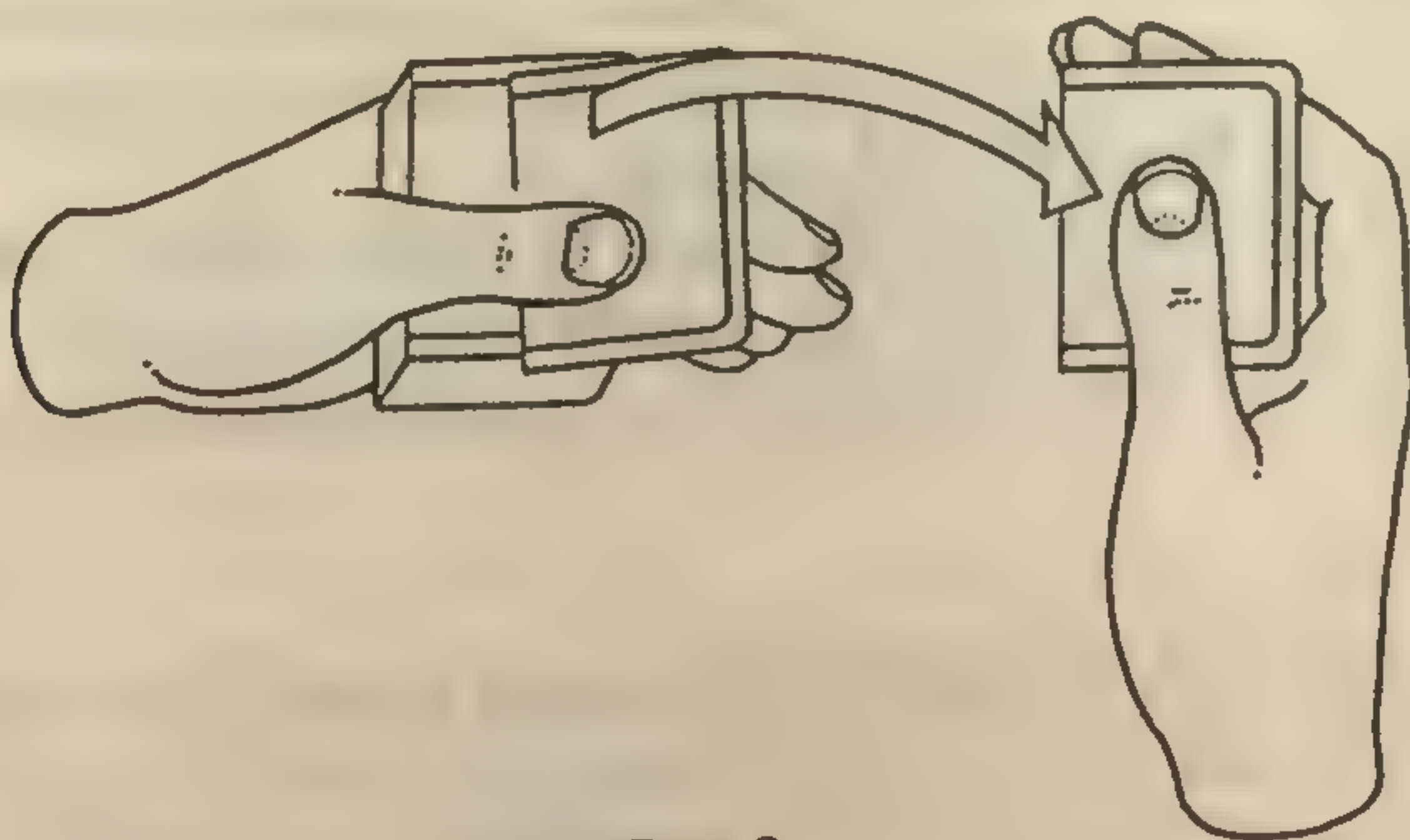


Рис. 3

- Точно так же сбросьте следующую карту, поместив ее за первой (рис. 3).
- В результате все карты соберутся у вас в правой руке, но в обратном порядке.
- Последнюю карту покажите зрителю, а затем, держа ее в левой руке рубашкой кверху, положите на остальные (рис. 4).
- Теперь повернитесь лицом ко второму зрителю. Попросите его мысленно считать карты, пока вы будете по одной переключивать их (мастью кверху) из левой руки в правую, и запомнить ту карту, чей

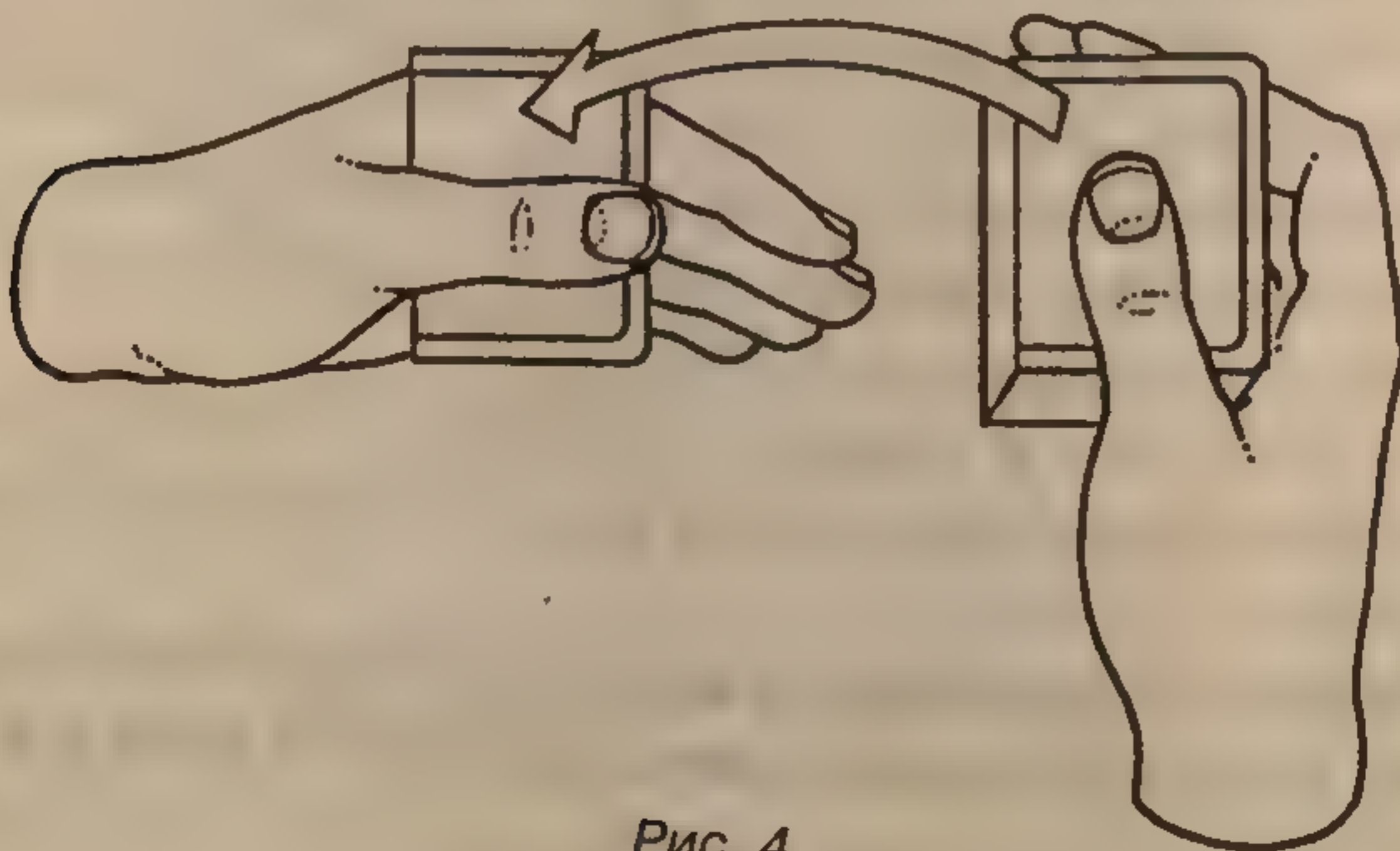


Рис. 4

порядковый номер совпадет с ранее запомненным числом. Попросите и этого зрителя не подавать виду, когда появится нужная карта.

- Как и раньше, держите карты в левой руке так, чтобы зритель мог их видеть.

- Начните переключать карты. Такое впечатление, будто вы попросту повторяете предыдущие действия, однако есть существенное различие. Дойдя до последней карты в левой руке, положите ее рубашкой кверху на колоду, собранную в правой (рис. 5).

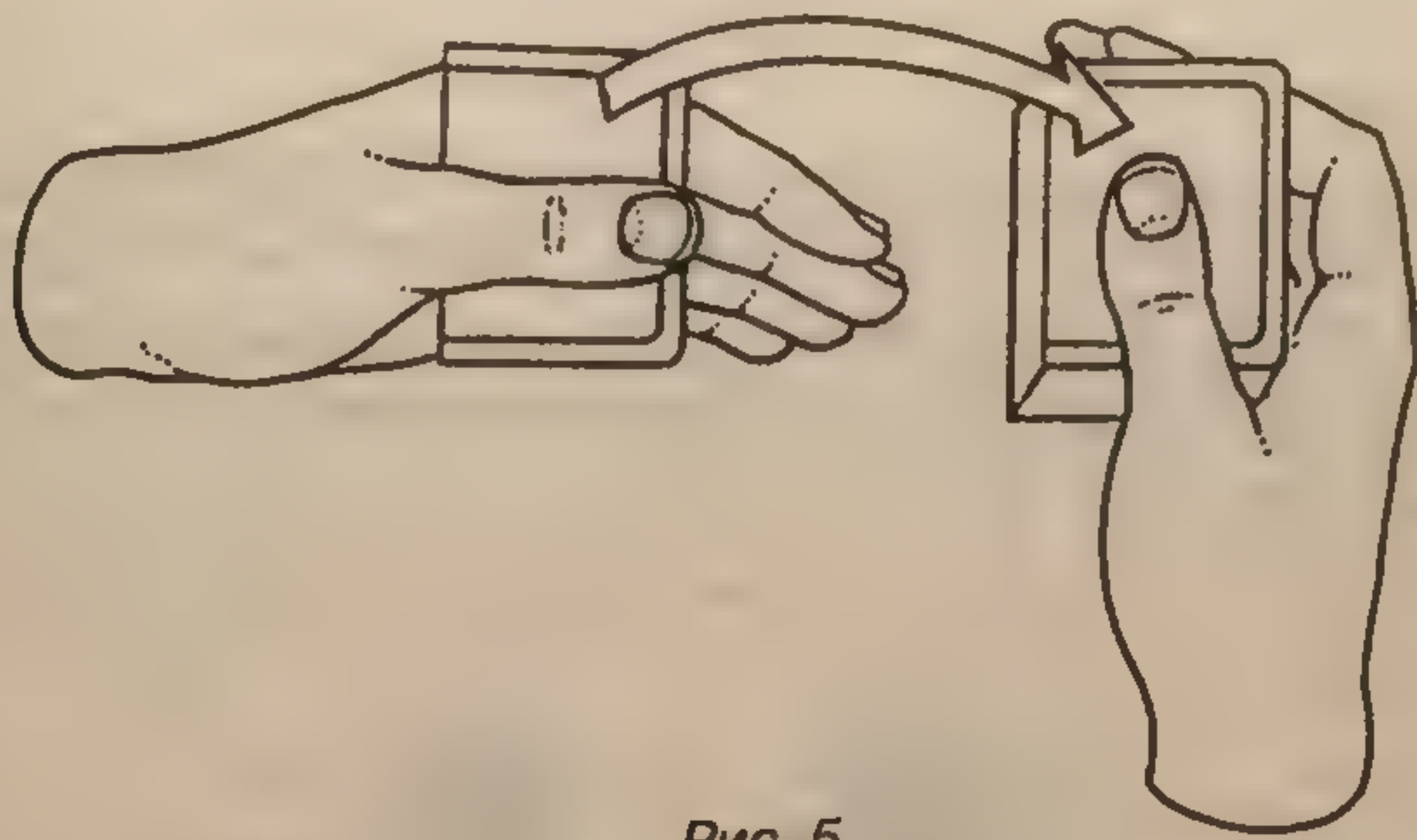


Рис. 5

- Затем передайте колоду (рубашкой кверху) первому зрителю, попросите перетасовать ее, а затем отыскать свою карту и положить — также рубашкой кверху — на стол.

- Попросите первого зрителя передать колоду второму: теперь его очередь найти свою карту и положить рубашкой кверху на стол.

- Сложите обе половинки по линии разреза (рис. 6) и быстро разъясните зрителям суть происходящего: «Колода была перетасована, и каждому из вас досталось случайное количество карт — вы знали только, сколько именно. А потом с помощью этого случайного числа вы выбрали свою карту, верно?»

- Спросите у первого зрителя, указывая на его карту: «Это ведь ваша половина, правда?» Точно так же получите подтверждение от второго — относительно его карты.

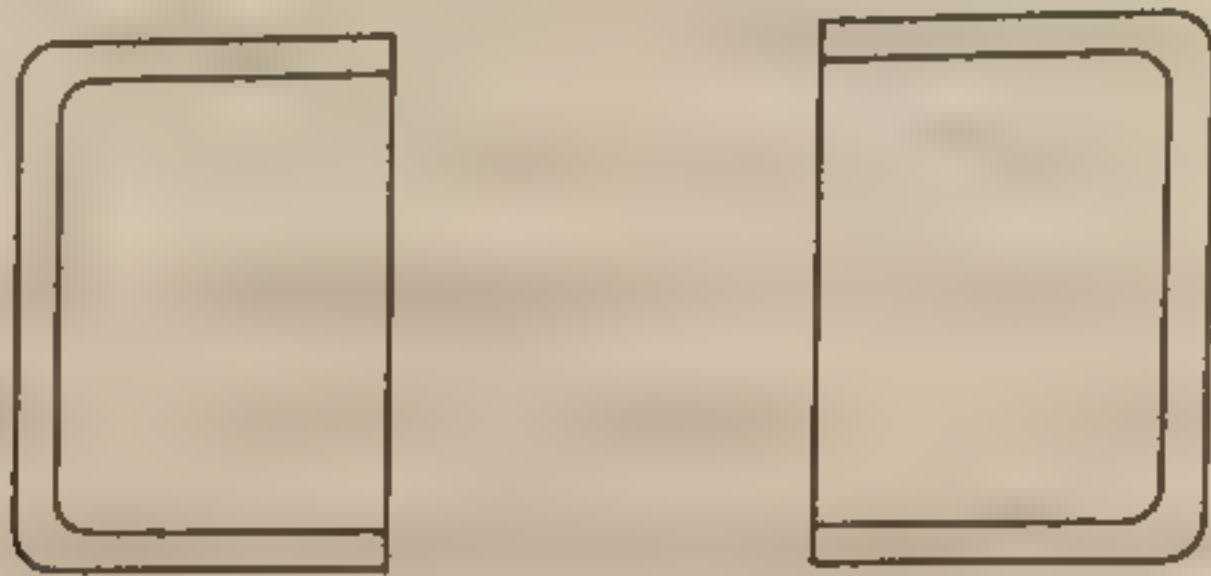


Рис. 6

- После чего сделайте эффектную паузу и скажите: «Было бы замечательно, если бы они оказались половинками одной и той же карты!» Откройте их и продемонстрируйте, что вы надеялись не зря (рис. 7).



Рис. 7

Замечание. Весь трюк основан на простом расчете: два числа в сумме должны давать 34. Например, если первый зритель насчитал у себя 18 карт, то у второго их будет 16. Остальное получается автоматически, если скрупулезно выполнять все действия, описанные выше.

КАРТОЧНЫЕ
ДВОЙНОЕ

Эффект
Фоку
тору

Реквизит
Обыч
карт
руб
нисто

Подготовк

Из се
ми к
помн
альн
След
пер
(см. с

Исполнени

• Нач
на ла
измен
• Выб
сист

ДВОЙНОЕ ПРЕДСКАЗАНИЕ**Эффект**

Фокусник предсказывает, где находится карта, которую зритель выбрал вслепую, — у себя за спиной!

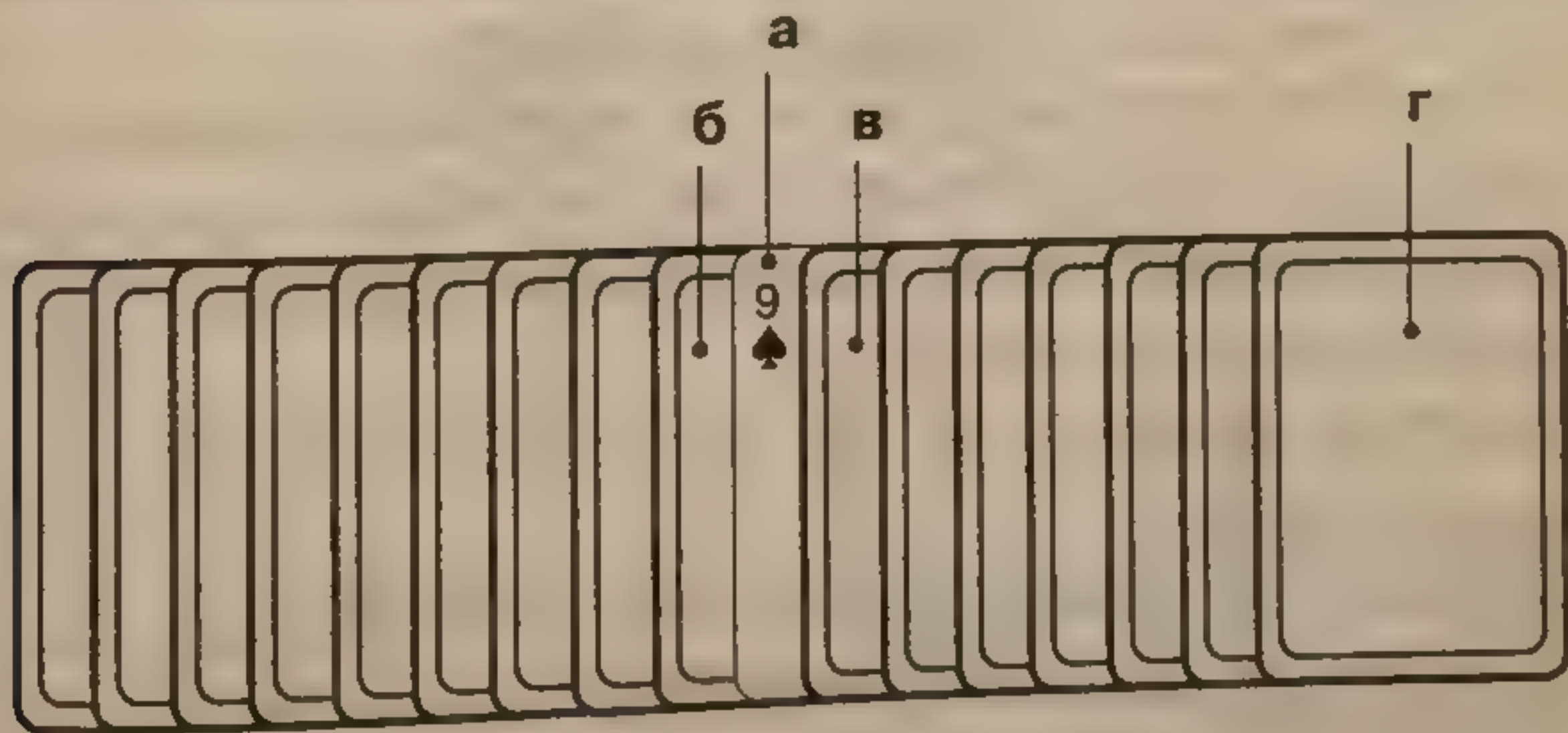
Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, специальная карта, у которой с обеих сторон такая же, как у них, рубашка (они продаются в магазинах для иллюзионистов), карандаш и бумага.

Подготовка

Из середины колоды, где все карты лежат рубашками кверху, выберите любую, переверните ее (а) и запомните соседние (б и в). На колоду положите специальную карту (г), как показано на рисунке.

Следует также потренироваться в технике ложной перетасовки на ладони (см. с. 10) и пальмирования (см. с. 25).

**Исполнение**

- Начните выступление с ложной перетасовки карт на ладони, в результате чего их порядок не должен измениться.
- Выберите зрителя, который согласился бы вам ассистировать. Пристально всмотритесь в него и напи-

шите на листе бумаги: «Карта будет находиться между... (названия двух карт — б и в, — которые вы запомнили при подготовке фокуса)». Поясните, что записали некое предсказание, которое обязательно сбудется.

- Никому не показывайте, что вы написали. Сложите листок и отодвиньте в сторону.
- Попросите зрителя присоединиться к вам и оказать помощь в осуществлении предсказания. Передайте ему колоду и предложите держать ее за спиной мастью к себе — чтобы не только он сам, но и никто из публики не мог видеть карт.
- Продолжайте: «Не глядя на карты, снимите верхнюю, переверните ее и положите мастью кверху куда-нибудь в середину колоды, тщательно выровняв края».
- После чего заберите колоду и объясните, что, собственно, произошло: «Я сделал некое предсказание. Затем с колоды была снята верхняя карта и вслепую помещена в середину колоды. А теперь настало время огласить предсказание. Я доподлинно знаю, где сейчас находится снятая карта!»
- Разложите колоду на столе рубашками кверху. Определить, какую именно карту снял зритель, не составит труда: это единственная карта, которая будет лежать мастью кверху.
- Выньте из колоды две соседние с ней карты и переверните их.
- После чего разверните листок бумаги и дайте всем прочесть предсказание. Оно, естественно, исполнилось — как нельзя лучше!
- Верните карты в колоду и как бы невзначай просмотрите ее, не показывая карт публике. В это время постарайтесь побыстрее обнаружить специальную карту и разбейте колоду на ней, перебросив карту на или под колоду. С помощью техники пальмирования уберите эту карту из колоды.

КАРТОЧНЫЕ Т
Трюки
реквиз

Спец
могат
польз

ДАКТИЛОС

Этот
ния
ющ

Эффект

Зрит
враш
тем с
и отг
по от

Реквизит

Обыч
очки

Подготовка

Трюк
нижн
Для
маст
дели
паль

Исполнени

• Пог
• Зат

Трюки со специальным реквизитом

Специальным реквизитом называются любые вспомогательные приборы или средства, которые вы используете во время представления.

ДАКТИЛОСКОПИЯ

Этот трюк потребует уверенного исполнения и умения разыграть перед публикой спектакль, отвлекающий внимание.

Эффект

Зритель тасует колоду, выбирает карту, затем возвращает в колоду, которую фокусник разбивает. Затем он раскладывает карты на столе мастью кверху и отгадывает нужную карту, делая вид, что нашел ее по отпечаткам пальцев зрителя.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, лупа или очки.

Подготовка

Трюк основан на технике подглядывания (см. с. 21) нижней карты, которая станет для вас «ключевой». Для успешного выполнения фокуса вам потребуется мастерски убедить зрителей, что вы способны определять карту по оставленным на ней отпечаткам пальцев.

Исполнение

- Попросите зрителя перетасовать колоду.
- Затем выбрать любую карту и вынуть ее из колоды.

- Возьмите колоду, повернитесь спиной к зрителю и попросите его надавить пальцем на левый верхний и правый нижний рисунки (цифры или обозначения масти) на этой карте (рис. 1).



Рис. 1

- Пока зритель выполняет вашу просьбу, постарайтесь незаметно подсмотреть нижнюю карту в колоде.
- Повернитесь лицом к зрителю и положите колоду на стол рубашкой кверху.
- Попросите зрителя положить его карту на колоду, а затем разбейте ее и переместите нижнюю часть наверх (рис. 2). Теперь выбранная зрителем кар-

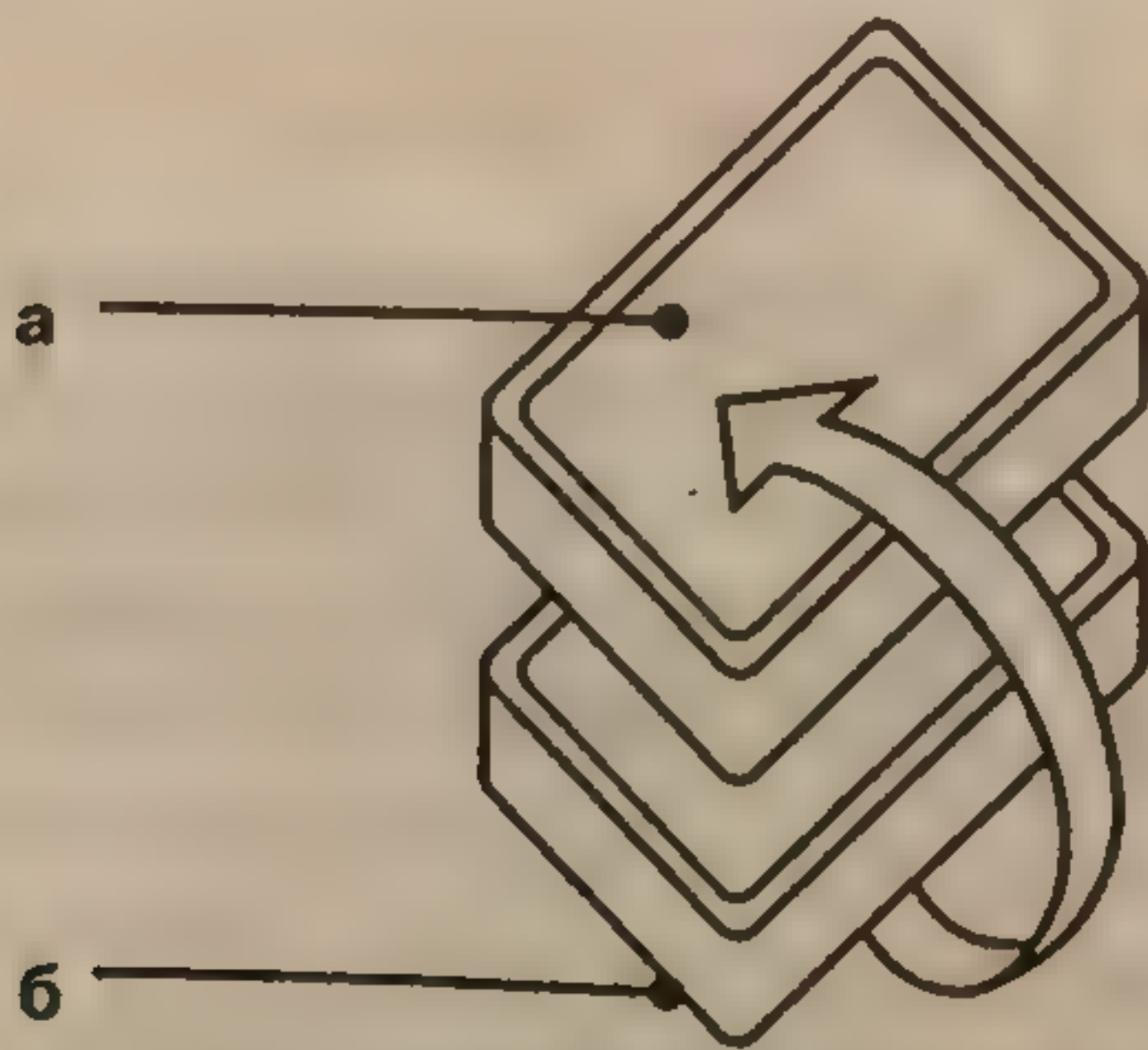


Рис. 2

КАРТОЧНЫЕ ТРЮ
та (а) н
что ващ
нее.
• Завер
карты
но на р
чевой»



• А те
с «дан
деньте
карто
пальц
кими-
ках»,
ной ка
ружит

та (а) находится в центре колоды, но вы-то знаете, что ваша «ключевая» карта (б) легла как раз поверх нее.

• Завершите трюк, перевернув колоду и разложив карты на столе в ленту (мастью кверху), как показано на рис. 3. Нужная карта (а) лежит справа от «ключевой» (б).

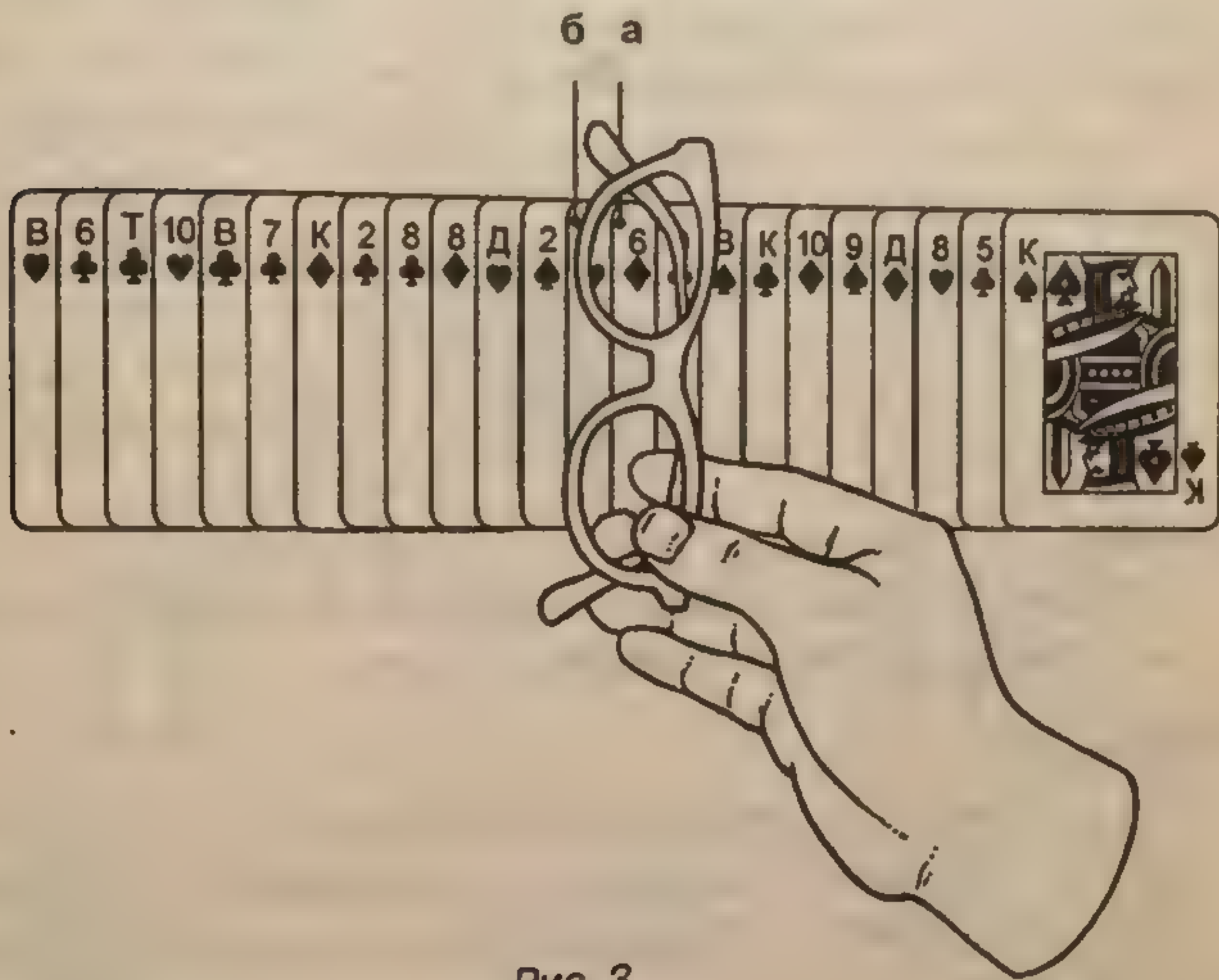


Рис. 3

• А теперь настало время разыграть спектакль с «дактилоскопией». Вооружитесь лупой или наденьте очки и начните медленно изучать карту за пальцем. Чтобы публика не скучала, займите ее какими-нибудь детективными историями о «пальчиках», которые оставили преступники. Дойдя до нужной карты, радостно сообщите, что вам удалось обнаружить на ней отпечатки пальцев зрителя!

ФОКУС С ЧАСАМИ

Достаточно новый математический трюк, во время которого вы должны убедительно изображать, будто способны читать мысли зрителя.

Эффект

Фокусник записывает на бумаге предсказание, свертывает листок и откладывает его в сторону. Зритель мысленно представляет себе любой час на циферблате и берет соответствующее число карт. Из оставшихся в колоде карт фокусник выкладывает на столе некое подобие циферблата, где каждому часу соответствует одна карта (положенная мастью кверху). После этого он не только угадывает час, задуманный зрителем. На месте этого часа оказывается именно та карта, которую предсказал фокусник.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, карандаш и бумага, а также наручные часы.

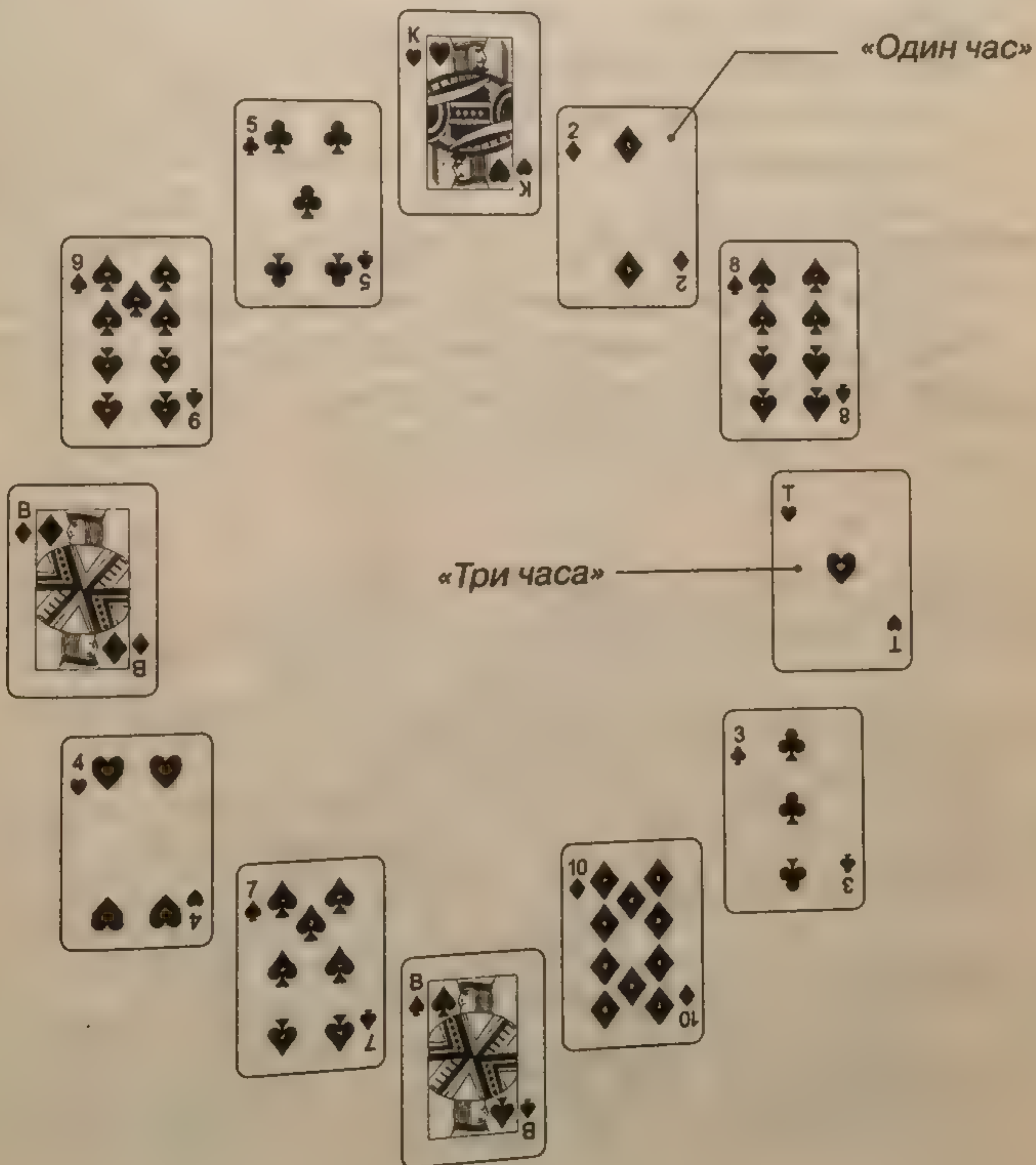
Подготовка

Повторяйте этот фокус несколько раз — до тех пор, пока не будете уверены, что сумеете дать зрителю ясные и точные указания. Кроме того, следует заранее знать, какая карта лежит тринадцатой снизу в колоде.

Исполнение

- Запомните тринадцатую карту снизу — пусть это будет, к примеру, туз червей.
- Возьмите карандаш, бумагу и напишите на листе (постарайтесь, чтобы текст никто не видел): «Загаданной картой окажется туз червей». Сложите листок и отодвиньте в сторону.
- Теперь попросите одного из зрителей задумать какой-нибудь час.

- Положите на стол колоду мастью кверху. Обратитесь к зрителю со словами: «Я сейчас отвернусь, а вы снимите с колоды то количество карт, которое соответствует вашему часу, и уберите их себе в карман. Например, если вы задумали шесть часов, то снимите шесть карт; если три часа — три карты и так далее». Отвернитесь и подождите, пока зритель будет выполнять ваше задание.
- Затем снова повернитесь к нему лицом. Возьмите из колоды 12 карт и скажите, что выложите сейчас нечто вроде циферблата.



- Выкладывайте карты по кругу — по часовой стрелке и начав с «одного часа». Завершив работу, сообщите аудитории: «Ну вот, теперь у нас есть магические часы, которые подскажут не только время».
- Найдите на циферблате туз червей. Он лежит на том месте, которое соответствует задуманному зрителем часу. А значит, в кармане у него ровно столько карт, на сколько часов указывает ваш туз. Например, если он лежит на «трех часах», значит, в кармане у зрителя три карты, и так далее.
- Внимательно посмотрите на свои наручные часы, а затем неожиданно объявите: «Мне кажется, вы задумали три часа. Верно?» Попросите зрителя вытащить карты из кармана и пересчитать их.
- В этот момент всем присутствующим кажется, что фокус закончился, однако главный сюрприз вы заботливо приберегли на десерт. Спросите у зрителя: «А какая карта лежит на трех часах?» Тот отвечает: «Туз червей». После этого вам остается только развернуть лист бумаги и показать зрителям начертанное вашей рукой предсказание.

КАРТОЧНЫЕ ТРЮКИ
ОДНА В СЕРЕДНЕЭто оче
только
ся, в че

Эффект

Фокус
склады
дую ука
ее куда
дывает
указыв
без тру
ет, что

Реквизит

15 карт

Подготовка

Всего д
выходи

Исполнение

- Возьм
- показы
- листор
- Попр
- жить н
- Пред
- из сто
- стопку
- Тепе
- стопор
- Откр
- те зри

ОДНА В СЕРЕДИНЕ

Это очень простой трюк, но выполнять его следует только один раз, поскольку зритель может догадаться, в чем дело.

Эффект

Фокусник пишет предсказание на листе бумаги, складывает его и отодвигает в сторону. Зритель, следуя указаниям фокусника, берет карту, возвращает ее куда-нибудь в середину колоды, которую раскладывает рубашкой кверху на пять стопок. Зритель указывает, в какой из стопок его карта, и фокусник без труда отгадывает ее, а кроме того, демонстрирует, что его предсказание сбылось.

Реквизит

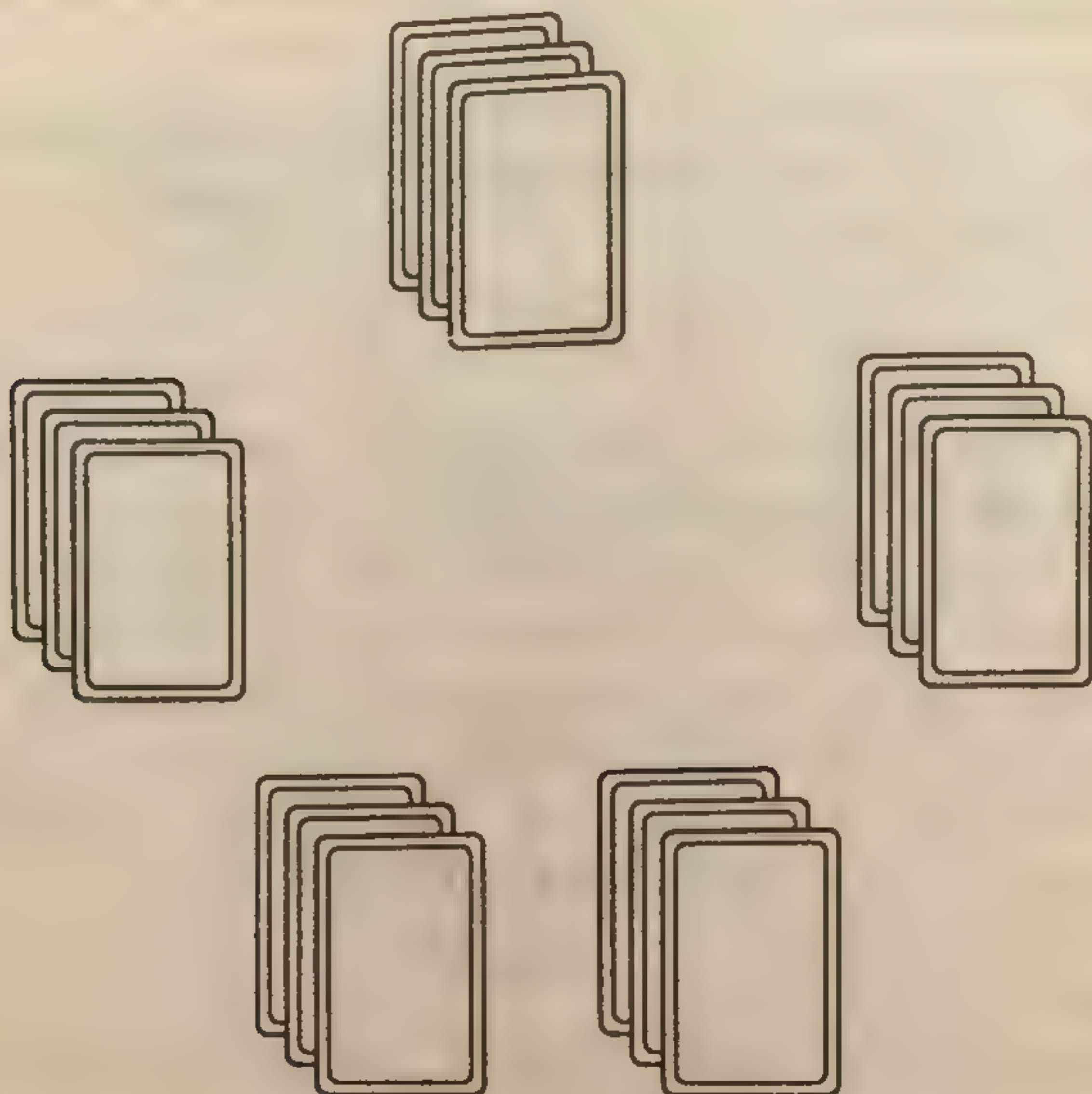
15 карт из обычной колоды, карандаш и бумага.

Подготовка

Всего два-три предварительных «прогона», и можно выходить с этим номером на публику.

Исполнение

- Возьмите карандаш, бумагу и напишите (никому не показывая текста): «Это средняя карта». Сверните листок и отложите в сторону.
- Попросите зрителя перетасовать карты и выложить на столе три стопки по пять карт в каждой.
- Предложите ему выбрать любую карту в одной из стопок, перетасовать ее, положить на другую стопку, а сверху еще и третью.
- Теперь попросите зрителя выложить на стол пять стопок по три карты в каждой.
- Откройте карты каждой стопки по одной и спросите зрителя, в которой находится его карта.



- Как только он укажет, можете смело назвать задуманную карту — она будет лежать в середине стопки. Разверните листок бумаги и покажите всем, что на нем написано.

С ПОВЯЗКОЙ НА ГЛАЗАХ

В трюке используется меченая «ключевая» карта.

Эффект

Зритель выбирает карту и кладет ее обратно в колоду, а фокусник находит ее даже с завязанными глазами.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, иголка или булавка, а также шарф или носовой платок для повязки на глаза.

Подготовка

Выньте десятку червей из колоды и булавкой проколите карту в левом верхнем углу (прямо над цифрой 10); переверните карту и нанесите такую же метку в противоположном (по диагонали) углу. Теперь у вас есть карта, меченная и сверху и снизу (рис. 1). Следует научиться с повязкой на глазах уверенно определять на ощупь такую карту. Положите меченую карту в колоду десятой сверху.



Рис. 1

Исполнение

- Разложите примерно две трети колоды на столе в ленту (рубашками кверху), придерживая карты слева левой рукой (рис. 2). Попросите зрителя выбрать любую карту (а) и запомнить ее.

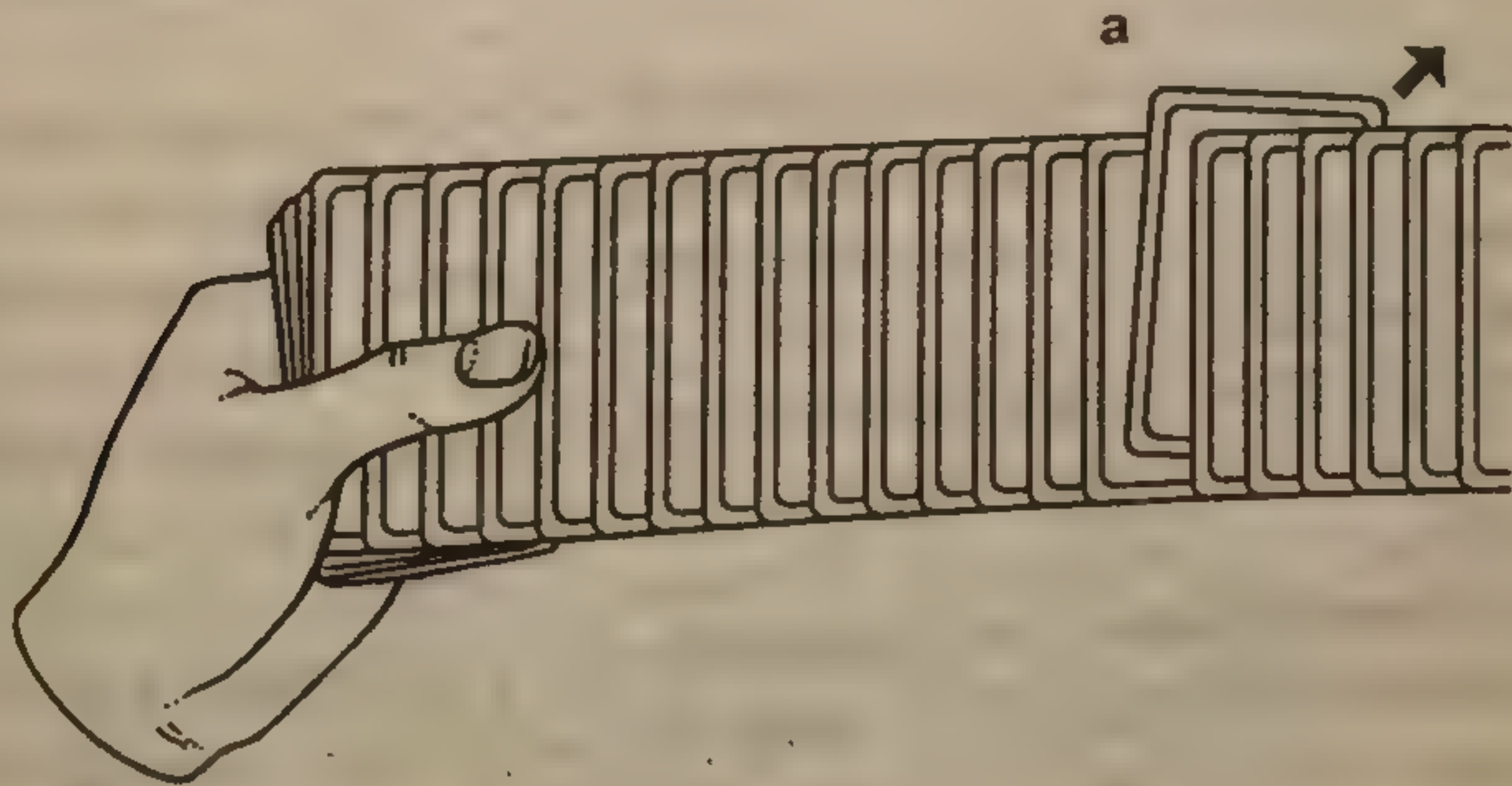


Рис. 2

- Разбейте «ленту» в том месте, где лежала карта (а), после чего соберите левую половину карт левой рукой, а правую — правой. Попросите зрителя положить выбранную им карту на стопку, которую вы держите в правой руке.
- Переложите эту стопку под ту, что держите в левой руке (рис. 3). Таким образом, выбранная карта (а) теперь отделена от меченой (б) десятью картами.

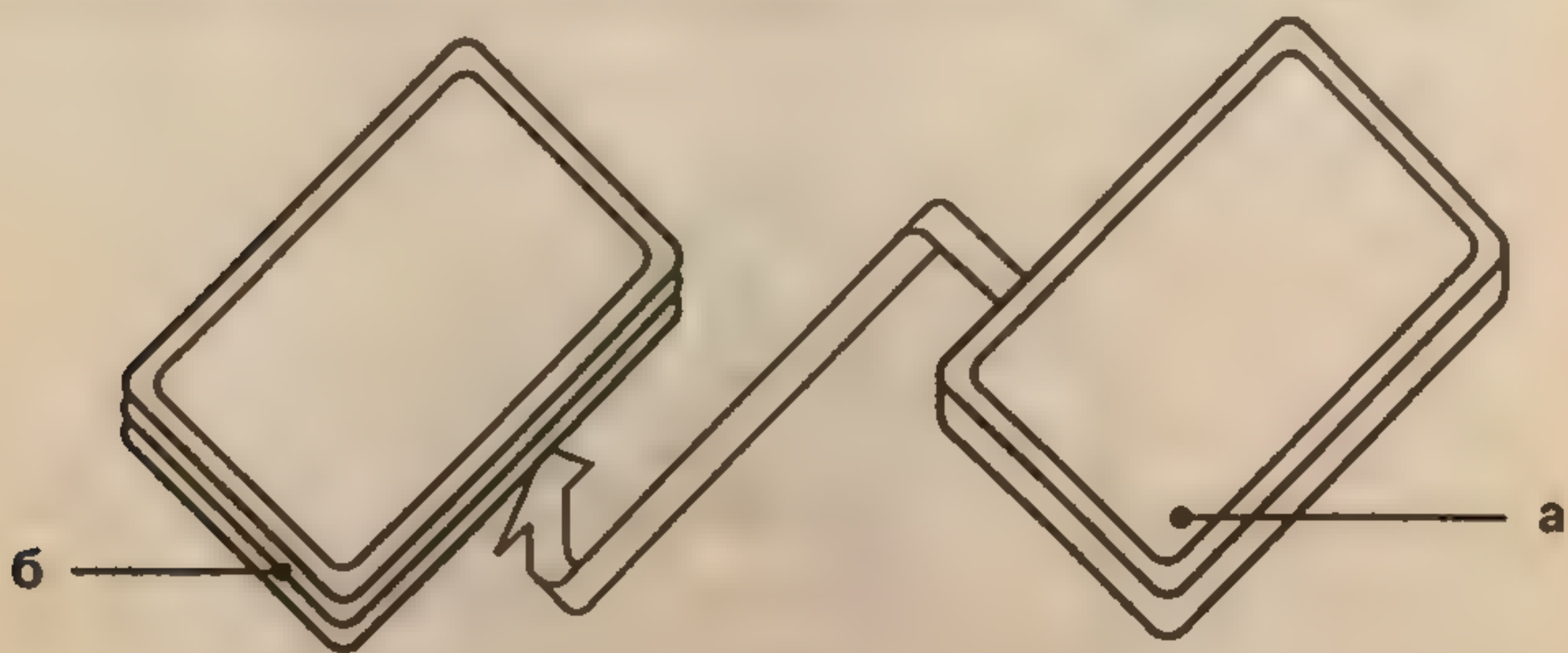


Рис. 3

- Попросите кого-нибудь завязать вам глаза и объясните зрителю, что собираетесь делать: «Теперь я отыщу вашу карту вслепую!»
- Держа колоду по-прежнему в левой руке, правой выкладывайте карты по одной на стол мастью кверху (рис. 4).
- Как только вы нащупаете меченую карту, положите ее на стол и спросите у зрителя: «Это та самая карта?» Ответ, естественно, будет отрицательным.
- Сделайте вид, что это вас не смутило, и продолжайте: «Ну конечно же нет. А что же за карту я только что открыл?» Услышав ответ, заговорщически улыбнитесь и скажите: «Ах да, это всего лишь мой инфракрасный индикатор! Он подсказывает мне, что нужно отсчитать еще десять карт».

• Отсчи-
последн-
с довол-
карта!»

СЛЕДУЙТЕ ЗА

Новый

Эффект

Колода
лем бер
ет по ка
ет в сво
по карт
нию, эт

Реквизит

Обыкн
рисун
каранд

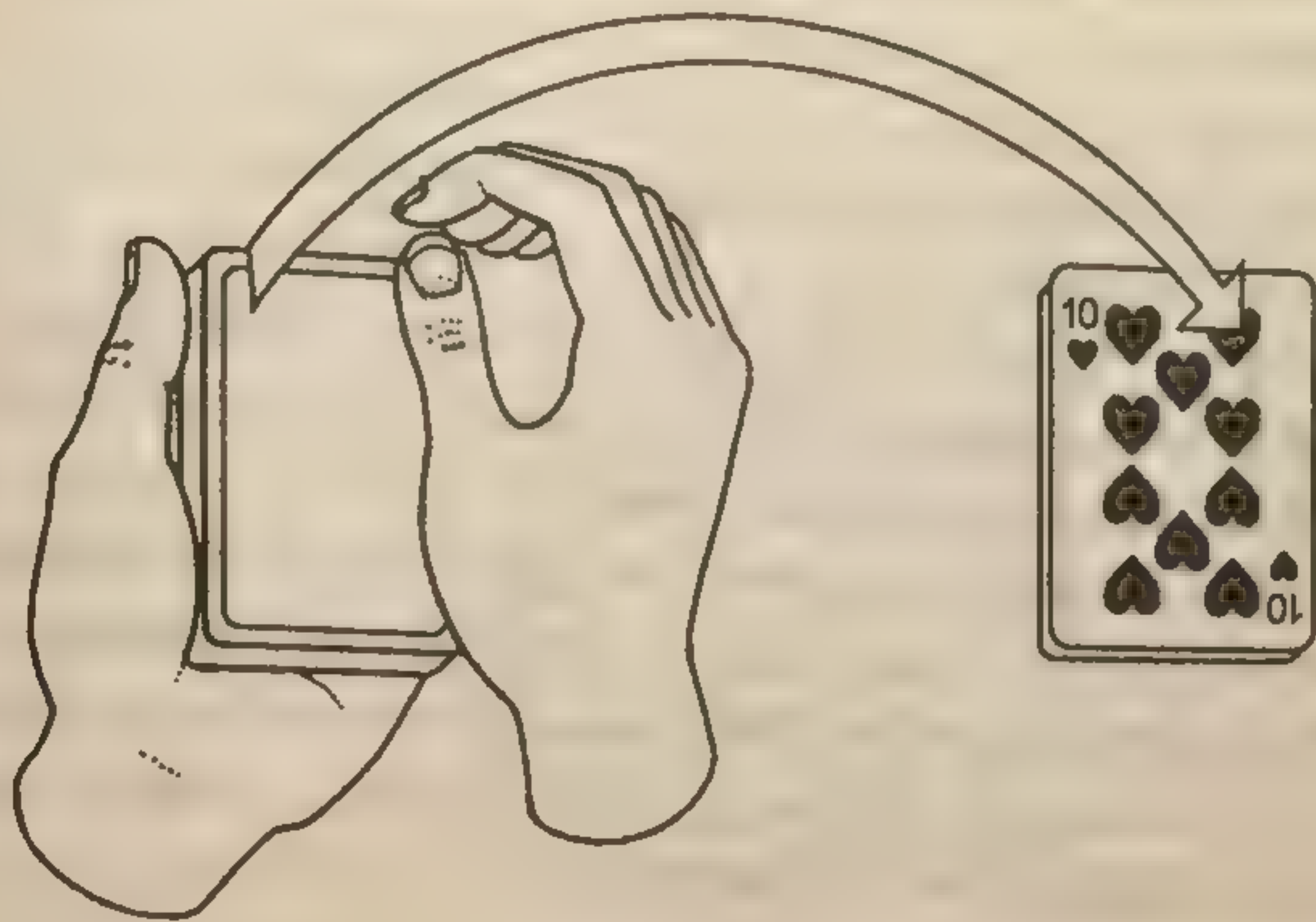


Рис. 4

- Отсчитайте и выложите на стол еще десять карт, последняя из которых и будет искомой. Произнесите с довольным видом: «А вот на этот раз — точно ваша карта!» — и сорвите с глаз повязку.

СЛЕДУЙТЕ ЗА МНОЙ

Новый фокус с меченой «ключевой» картой.

Эффект

Колода разбивается на две части, и фокусник со зрителем берут себе по половине. После чего каждый выбирает по карте, помечает ее своими инициалами и возвращает в свою стопку. Затем фокусник и зритель вынимают по карте из стопки другого — и, ко всеобщему изумлению, этой картой оказывается помеченная партнером!

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, у которых рисунок на рубашках заключен в белую рамку; два карандаша с мягким грифелем.

Подготовка

Следует потренироваться в технике ложной перетасовки — на ладони или «пулеметной очередью» (см. с. 10 и 14).

Незаметно для зрителей возьмите две карты из колоды и положите их в карман. Придумайте удобный повод выйти из комнаты.

Выйдя, быстро пометьте рубашку одной из карт карандашом — нанесите точку (а) на белой рамке в левом верхнем углу. Переверните карту и точно так же пометьте другой угол (б). Теперь у вас есть карта, меченная дважды (рис. 1).

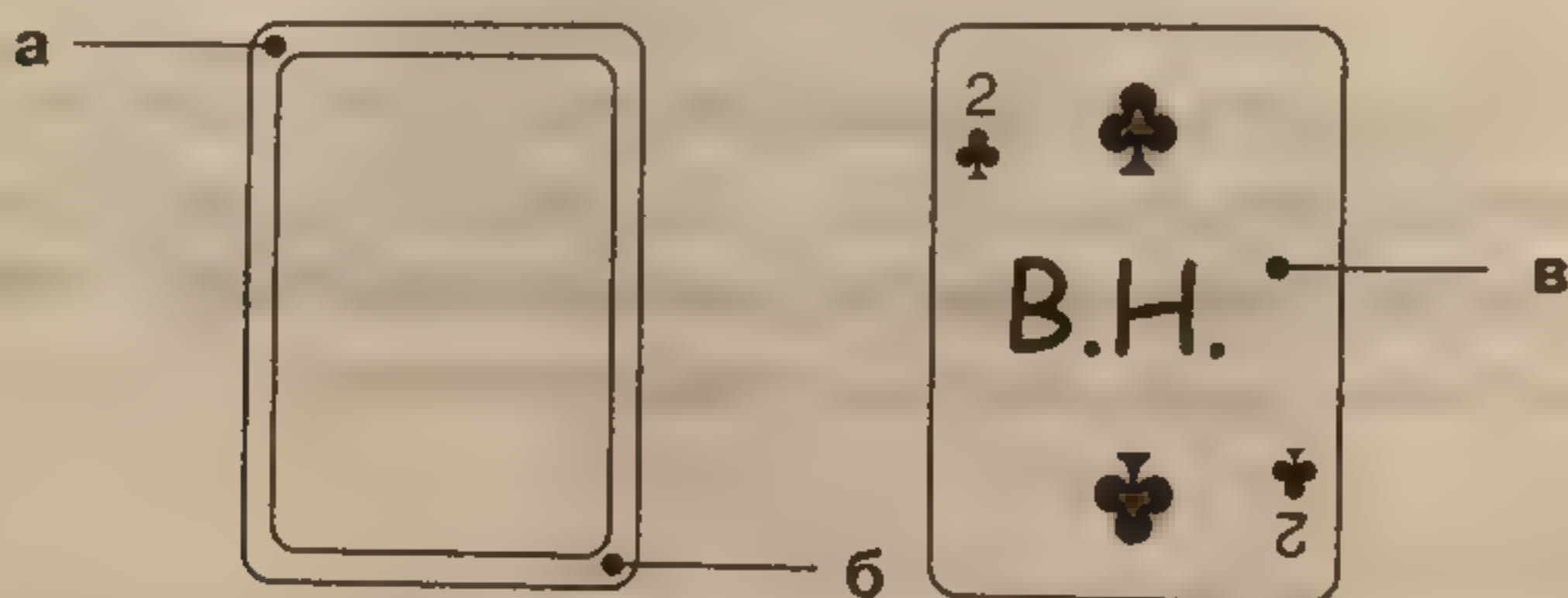


Рис. 1

Рис. 2

На лицевой стороне другой карты (в) напишите ваши инициалы и запомните эту карту (рис. 2).

Войдите в комнату и при первой же возможности верните обе карты в колоду, положив меченую карту вниз, — теперь она станет для вас «ключевой».

Исполнение

- Займитесь ложной перетасовкой (на ладони или «пулеметной очередью»), стараясь сделать так, чтобы обе нижние карты оставались на своих местах.
- Положите колоду на стол рубашкой кверху и попросите зрителя разбить ее и отодвинуть верхнюю стопку в сторону.

• Воз
жите
• По
тащи
жить
• Об
выпо
В про
• По
цевой
занят
а сам
от зр
• По
башк
то же
• Теп
в то в
та с е
пomet
• Ска
полно
импу
• Раз
ми к
серед
• Зат
в сер
• Воз
в лин
• Пр
лав в
выбр
ту (а
алам
будь

- Возьмите эту верхнюю стопку, а зрителю предложите взять нижнюю.
- Попросите зрителя повернуться к вам спиной, вытащить любую карту из середины его стопки и положить на колоду мастью кверху.
- Объясните, что начиная с этого момента вы будете выполнять все действия практически синхронно. В противном случае трюк не получится.
- Попросите зрителя написать свои инициалы на лицевой стороне выбранной им карты. Изобразите, что заняты тем же; на самом деле не пишите ничего, а саму меченую карту держите так, чтобы скрыть ее от зрителей.
- Попросите зрителя перевернуть свою карту рубашкой кверху и положить на его стопку. Сделайте то же самое.
- Теперь предложите зрителю разбить свою стопку, в то время как вы разобьете свою. В результате карта с его инициалами ложится под ту, что вы заранее поместили точками.
- Скажите зрителю: «С этого момента вы должны полностью довериться вашей интуиции, первому импульсу».
- Разложите свои карты на столе в линию (рубашками кверху), попросите зрителя вытащить любую из середины и не глядеть на нее.
- Затем он должен положить эту карту куда-нибудь в середину своей стопки.
- Возьмите эту стопку и также разложите на столе в линию (слева направо) рубашками кверху (рис. 3).
- Проведите указательным пальцем по картам, сделав вид, что напряженно размышляете, какую карту выбрать. Разыщите помеченную точками карту (а) — она должна лежать слева от карты с инициалами зрителя (б). Возьмите ее и положите куда-нибудь в середину своей стопки.

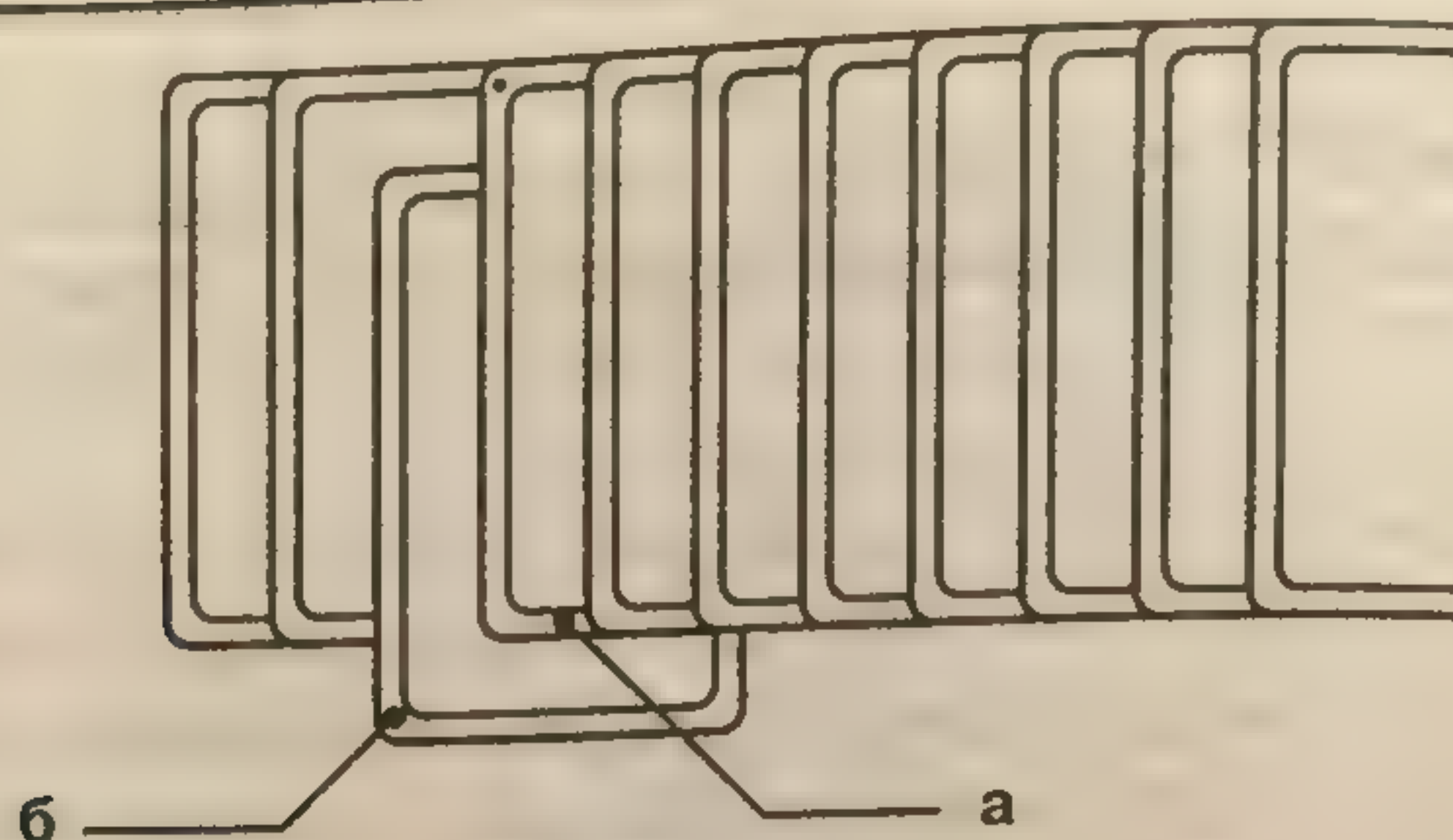


Рис. 3

- Завершите номер эффектной концовкой, обратившись к зрителю и остальной аудитории: «Если вы доверились своей интуиции и наши мысли совпали, то, стало быть, вы взяли карту с моими инициалами (назовите помеченную заблаговременно), а я — с вашими».
- Откройте свои карты и щелчком выбейте из ряда ту, что с инициалами зрителя.
- Попросите и его открыть свои карты, среди которых непременно отыщется помеченная вашими инициалами!

ПОСЛАНИЕ ФОКУСНИКА

Во время исполнения этого трюка создается впечатление, что все основные решения принимает зритель, а не фокусник.

Эффект

Фокусник дает зрителю заклеенный конверт. Вторым зритель перетасовывает колоду и выкладывает на стол одни карты и убирает в сторону другие — до тех пор, пока в руках у него не останется одна-единственная. Распечатав конверт, он находит там написанное фокусником название именно этой карты.

КАРТОЧНЫЕ Т

Реквизит

Обык
лок, п

Подготовка

Выбе

черве

ре —

панн

треть

Напи

черве

Исполнение

• Пер

вать е

• Втор

• Когд

забер

и раз

ближ

бейте

Реквизит

Обыкновенная колода старых игральных карт, мелок, конверт, листок бумаги и карандаш.

Подготовка

Выберите любую карту из колоды, например даму червей. Мелком нанесите две отметки (а) на ее ребре — вверху и внизу (рис. 1). В колоде на фоне истрепанных краев старых карт такая пометка будет смотреться узкой белой полоской (б).

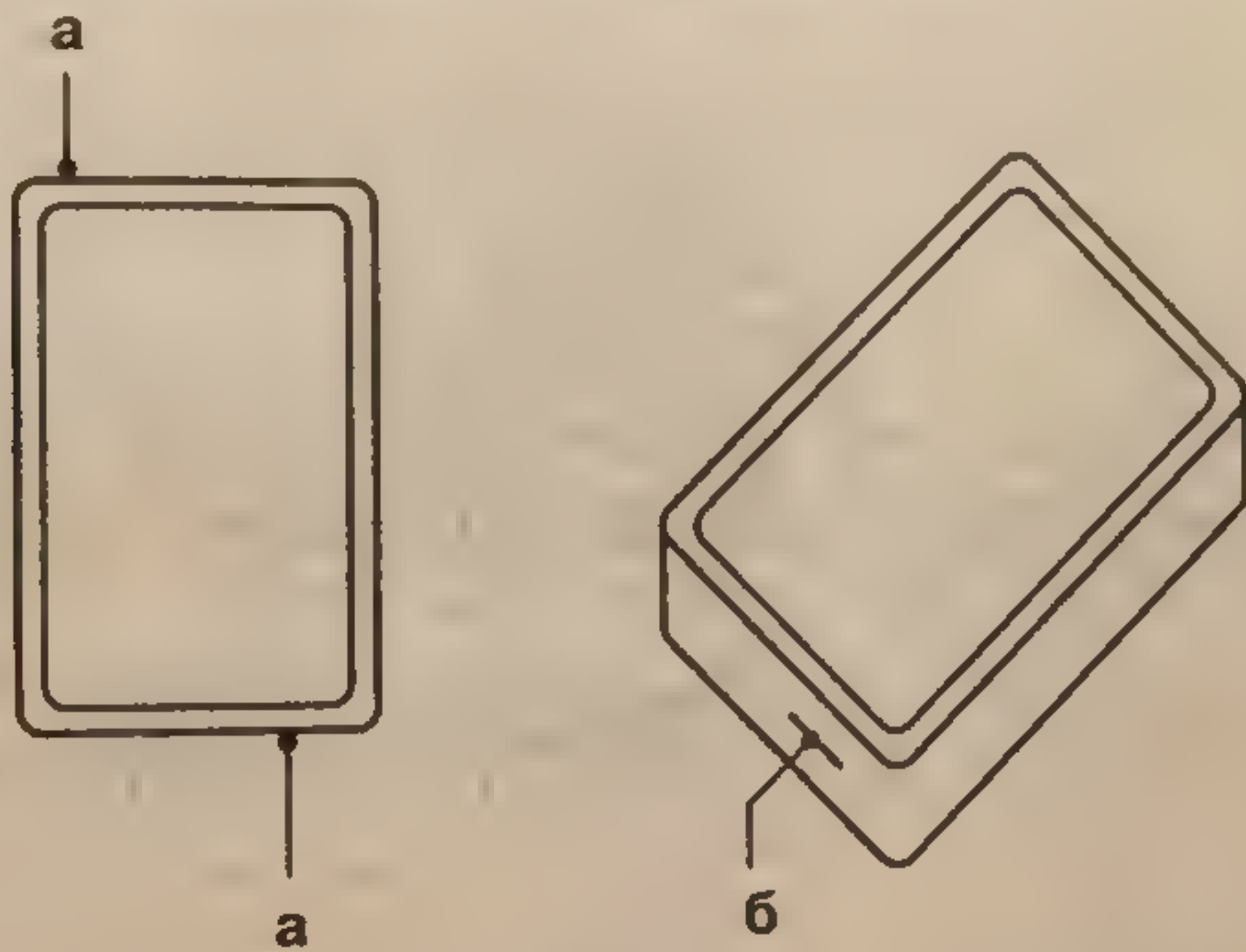


Рис. 1

Напишите на бумаге: «Выбранная вами карта — дама червей». Положите листок в конверт и заклейте его.

Исполнение

- Передайте колоду зрителю и попросите перетасовать ее.
- Второму зрителю вручите заклеенный конверт.
- Когда первый зритель закончит тасовать колоду, заберите ее, быстро взгляните на боковую сторону и разыщите помеченную карту. Если она находится ближе к нижнему или верхнему краю колоды, разбейте ее так, чтобы карта переместилась к центру.

- Объясните зрителям: «Я собираюсь разбить колоду на две части». Сделайте это в том месте, где находится карта с меткой. Чтобы добиться точности, слегка приподнимите верхнюю часть колоды, захватив две-три карты, лежащие под помеченной (а). После чего большим пальцем сбрасывайте карты до тех пор, пока не упадет меченая (рис. 2).

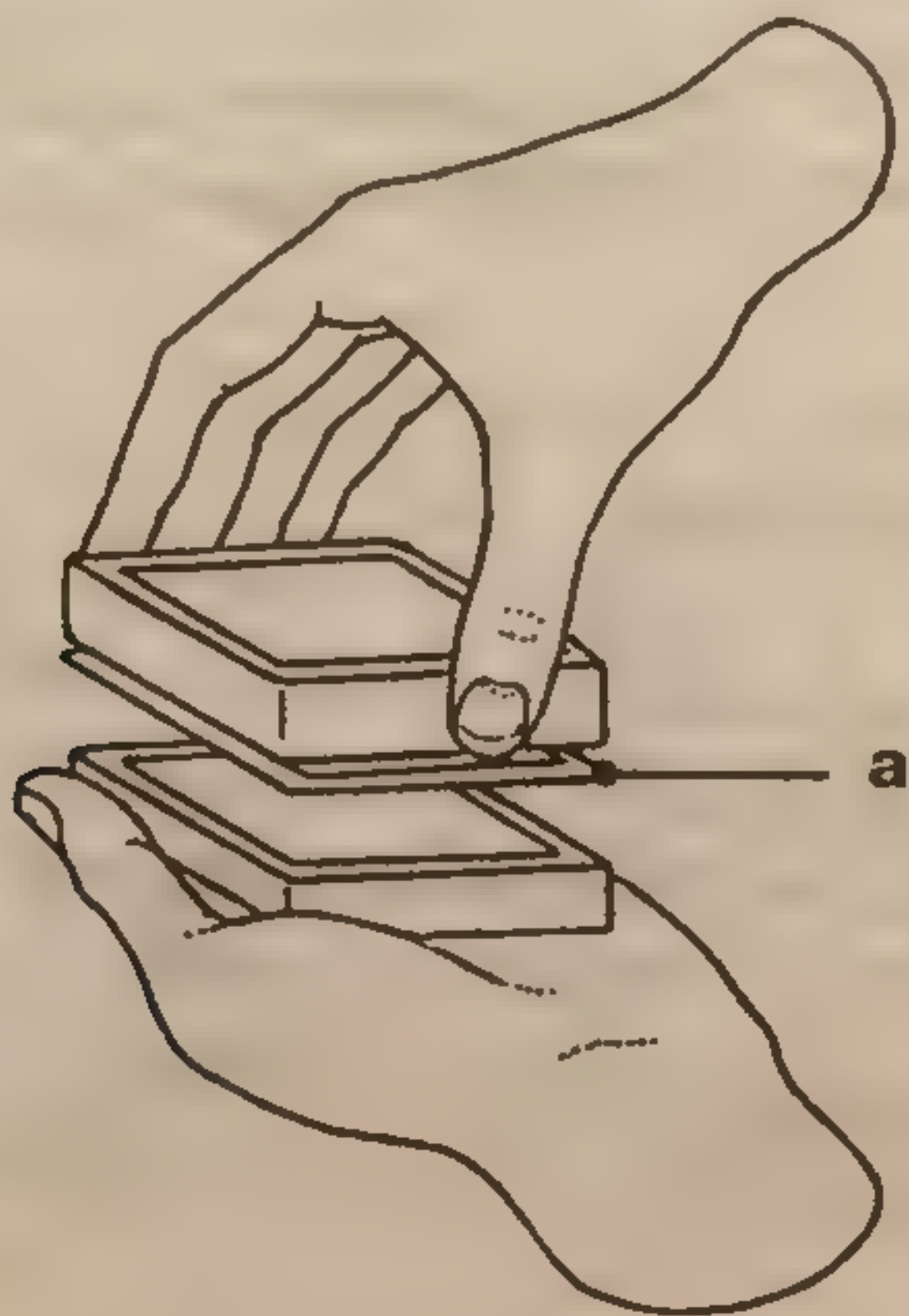


Рис. 2

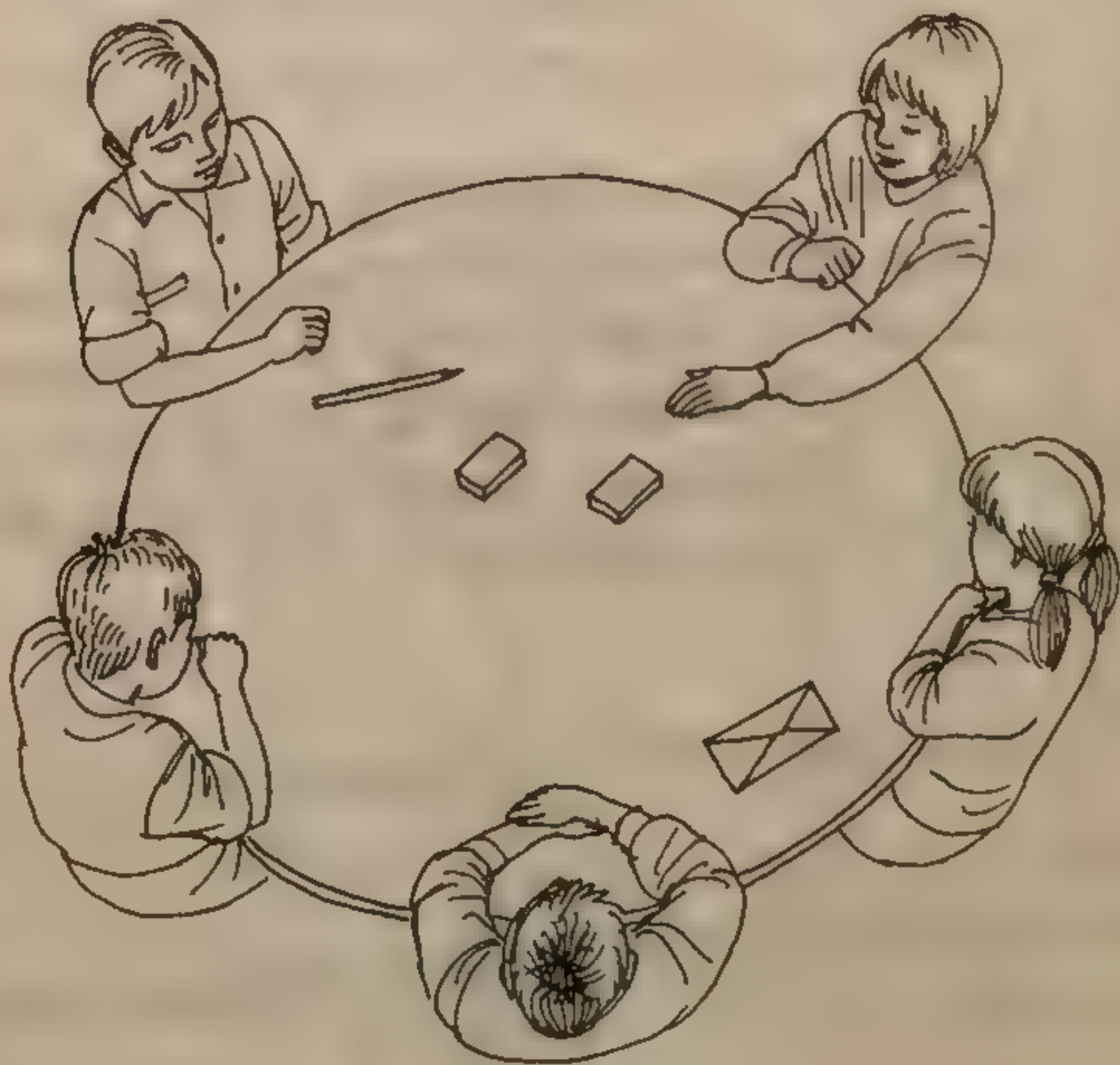
- Теперь положите обе стопки на стол перед зрителем (рубашками кверху). Сделайте вид, что резко меняете свой план, заявив: «Нет, полагаю, будет лучше, если колоду разобьете вы». Положите одну половинку на другую так, чтобы меченая карта оказалась наверху. Пододвиньте колоду к зрителю и попросите разбить ее.
- Начиная с этого момента вы будете направлять действия зрителя, создавая впечатление, что он поступает самостоятельно. На самом деле это вы решаете, какую карту сохранить, а какую убрать.
- После того как зритель разбил колоду, попросите его положить указательный палец на любую полови-

ну. Если он выберет ту, где находится меченая карта, скажите: «Отлично. Оставим ее, а другую уберем — нам она больше не понадобится». Если выбранной окажется другая стопка, произнесите иной текст: «Отлично. Эти карты мы отложим в сторону, а номер продолжим с другой половиной». В любом случае следует отодвинуть в сторону те карты, которые вас не интересуют.

- Затем попросите зрителя выкладывать карты на стол так, как их сдают игрокам: первую вам, вторую себе, опять вам, опять себе и так далее. В результате снова образуются две стопки, причем меченая карта ляжет нижней в вашей стопке.

- Остановите зрителя после того, как он сдаст по семь карт. Попросите отложить в сторону и карты, оставшиеся у него на руках, и его стопку.

- Покажите на карты, лежащие перед вами, и снова предложите сдать их — вам и себе. В результате у вас окажутся четыре карты, а у зрителя — три (теперь меченая карта ляжет верхней в вашей стопке).



- Попросите зрителя снова отложить в сторону свою стопку и в последний раз сдать карты, лежащие перед вами. Теперь перед каждым из вас по две карты, и меченой будет нижняя среди ваших:
- Попросите зрителя отодвинуть в сторону две его карты, а свои положите рубашками кверху рядом друг с дружкой.
- Попросите выбрать одну из двух. Зритель по-прежнему должен быть уверен, что поступает по своему усмотрению, однако на самом деле это не так. Если он выберет меченую карту, скажите: «Отлично, оставим ее». Если же — другую, предложите отодвинуть ее в сторону. В любом случае осталась одна-единственная карта, и эта карта — дама червей. Откройте ее и продемонстрируйте публике.
- А теперь попросите другого зрителя вскрыть конверт и прочитать написанное. Вы угадали карту, которую «выбрал» для вас зритель!

ИСЧЕЗНУВШАЯ КАРТА

Эффект

Зритель кладет выбранную карту на колоду. Затем повторяет магические жесты фокусника и произносит волшебное слово. После чего открывает верхнюю карту и убеждается, что это совсем не та, которую он положил. В финале фокусник достает выбранную карту из-за уха зрителя.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт и стакан воды.

Подготовка

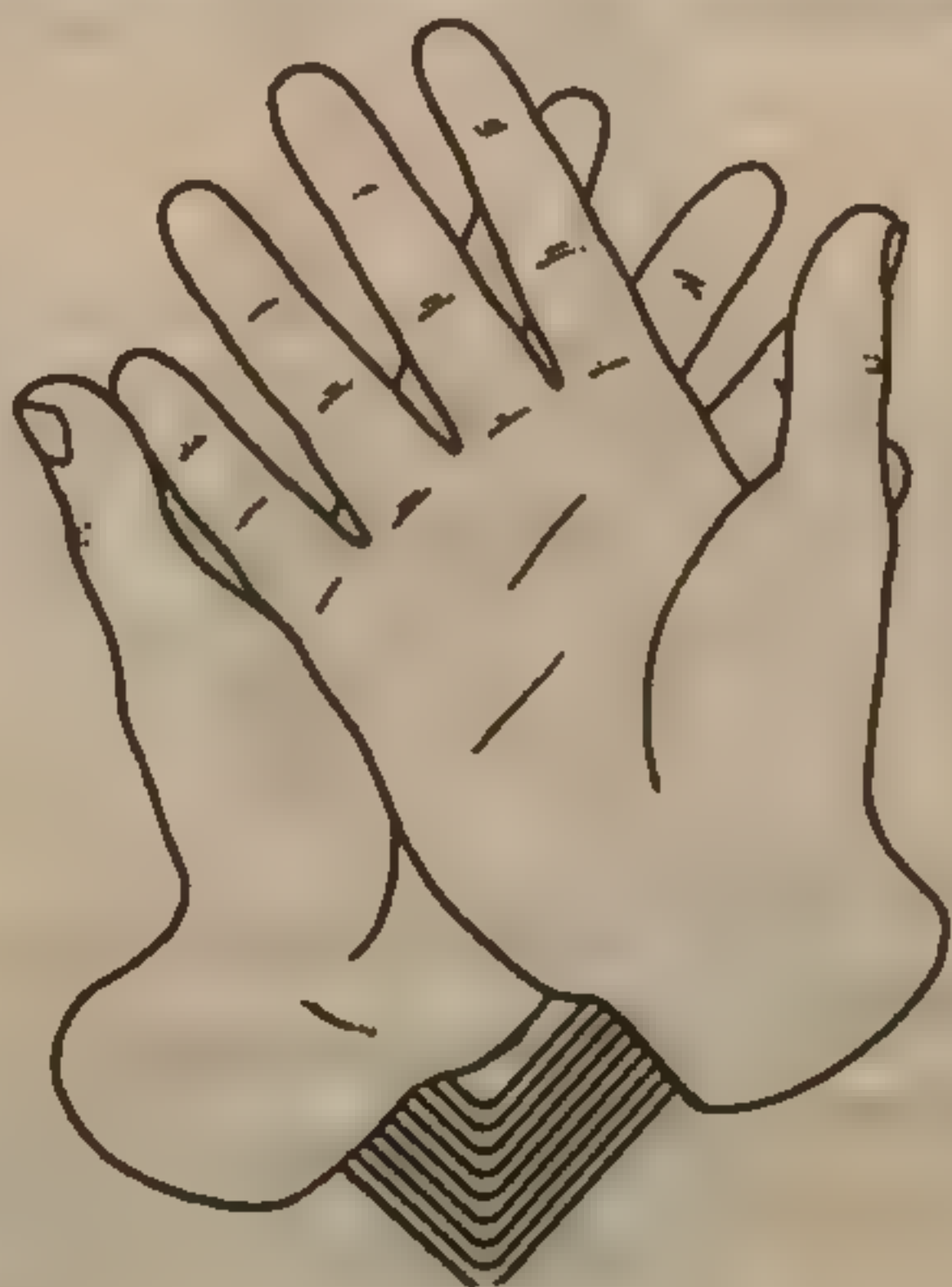
Необходима тренировка в технике пальмирования (см. с. 25).

КАРТОЧНЫЕ ТР
Исполнение

- Пере...
- Пер...
- Забе...
- башка...
- Поп...
- помни...
- Пол...
- теля...
- Объ...
- добит...
- тесь,
- нужн...
- Для...
- райте...
- так ж...
- А те...
- Слож...
- от пу...
- сухой...
- ля и...
- косну...
- бранн...

Исполнение

- Передайте зрителю и попросите перетасовать колоду.
- Заберите ее и разверните карты в руке веером (рубашками к зрителям).
- Попросите зрителя вытащить одну из карт и запомнить ее.
- Положите колоду на стол рубашкой кверху, а зрителя попросите добавить сверху выбранную карту.
- Объясните, что для выполнения фокуса вам понадобится небольшая помощь. Говоря это, закашляйтесь, как будто поперхнулись. На самом деле вам нужно слегка смочить одну из ладоней.
- Для этого возьмите стакан воды и, пока пьете, постарайтесь незаметно опустить в стакан два пальца. Затем так же незаметно вытрите их о ладонь другой руки.
- А теперь объясните зрителю, что от него требуется. Сложите руки так, чтобы ладони были скрыты от публики, при этом увлажненная находилась под сухой. Отвлекая своими действиями внимание зрителя и остальной аудитории, постарайтесь незаметно коснуться смоченной ладонью верхней в колоде (выбранной зрителем) карты так, чтобы она прилипла.



- «Подцепив» карту, при помощи техники пальмирования спрячьте ее — на коленях или в ладони.
- Повернитесь лицом к зрителю и попросите его повторить за вами магические жесты, произнеся при этом какое-нибудь «волшебное слово», например «абракадабра».
- Ну а теперь предложите открыть верхнюю карту в колоде. К своему изумлению, зритель увидит, что он выбрал совсем другую!
- Осталось извлечь на свет припрятанную карту — откуда хотите, хоть из-за уха зрителя. Опять же благодаря технике пальмирования.

СЧАСТЛИВЫЕ ВОСЕМНАДЦАТЬ

Простой математический трюк, позволяющий навязать зрителю ту карту, какую вы пожелаете.

Эффект

Фокусник предсказывает карту, которую выберет зритель. Тот запоминает три числа, а затем в результате несложных вычислений выбирает из колоды определенную карту — именно ту, что назвал фокусник.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, конверт, карандаш, блокнот и желательно дополнительная карта из другой колоды.

Подготовка

Заранее составьте колоду так, чтобы знать 18-ю карту сверху. Если у вас есть еще одна колода, выберите из нее такую же карту и положите в конверт; если второй колоды нет, просто напишите на бумаге

КАРТОЧНЫЕ Т
назва
у пуб

Исполнение

• Поп
в бло
шее ч
следн
числа
упраж
первы
же. В
цифр
разно
именн

• Тепе
тать в
лучени
• Пред
все вы
той вс

• Тепер
верт и
сказани

название этой карты. Сделайте все это на глазах у публики перед самым началом представления.

Исполнение

- Попросите зрителя взять карандаш и написать в блокноте три разных числа от 1 до 9, при этом большее число должно стоять первым, а меньшее — последним. Теперь предложите ниже переписать эти числа в обратном порядке. А затем — немного поупражняться в арифметике: «Представьте себе, что первый ряд — это трехзначное число и второй — тоже. Вычтите нижнее из верхнего и сложите все три цифры, из которых состоит число, обозначающее разность». При этом вы, разумеется, не знаете, какие именно цифры написал зритель.
- Теперь попросите второго зрителя немного поработать вашим ассистентом. Пусть он посмотрит на полученное число и отсчитает сверху столько же карт.
- Предложите ему открыть последнюю карту. Если все вычисления были сделаны правильно, этой картой всегда будет 18-я!

$$\begin{array}{r} 9 \quad 5 \quad 2 \\ 2 \quad 5 \quad 9 \\ \hline 6 \quad 9 \quad 3 \\ \hline 6 + 9 + 3 = 18 \end{array}$$

- Теперь попросите первого зрителя открыть конверт и показать присутствующим либо ваше предсказание, либо карту-дубликат.

- Если возникнут подозрения насчет подтасовки, откройте карты в колоде и позвольте зрителям убедиться, что все они — самые обыкновенные!

Замечание. Какие бы цифры ни были написаны первыми, средняя в разности всегда будет 9, а соседние в сумме дадут 9. Следовательно, окончательная сумма всегда будет равняться 18.

УГАДАННАЯ КАРТА

Потрясающий трюк с необычным финалом.

Эффект

Зритель разбивает колоду, выбирает карту и возвращает ее обратно, после чего перетасовывает колоду. Фокусник утверждает, что у него в кармане лежит точно такая же карта, какую выбрал зритель. Карта медленно извлекается из кармана, и когда зрители видят ее верхнюю половину, то понимают, что фокусник ошибся. Однако, когда вся она появляется на свет, изумленная публика вынуждена признать, что фокусник оказался прав.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, дополнительная девятка червей из другой (ненужной) колоды; пиджак с глубоким боковым карманом.

Подготовка

Заранее составьте колоду так, чтобы нижней картой была пятерка червей.

Возьмите дополнительную карту — девятку червей — и разрежьте или разорвите ее почти пополам. Главное, чтобы на кусочке карты оставалось пять символов червы из девяти. Положите эту карту

в бо
зан
Кро
пол
бив

Исполнен

• По
ниж
• Со
оди
взя
ту
жит
ват
• По
выб
нах
• По
• М
тес
час
но

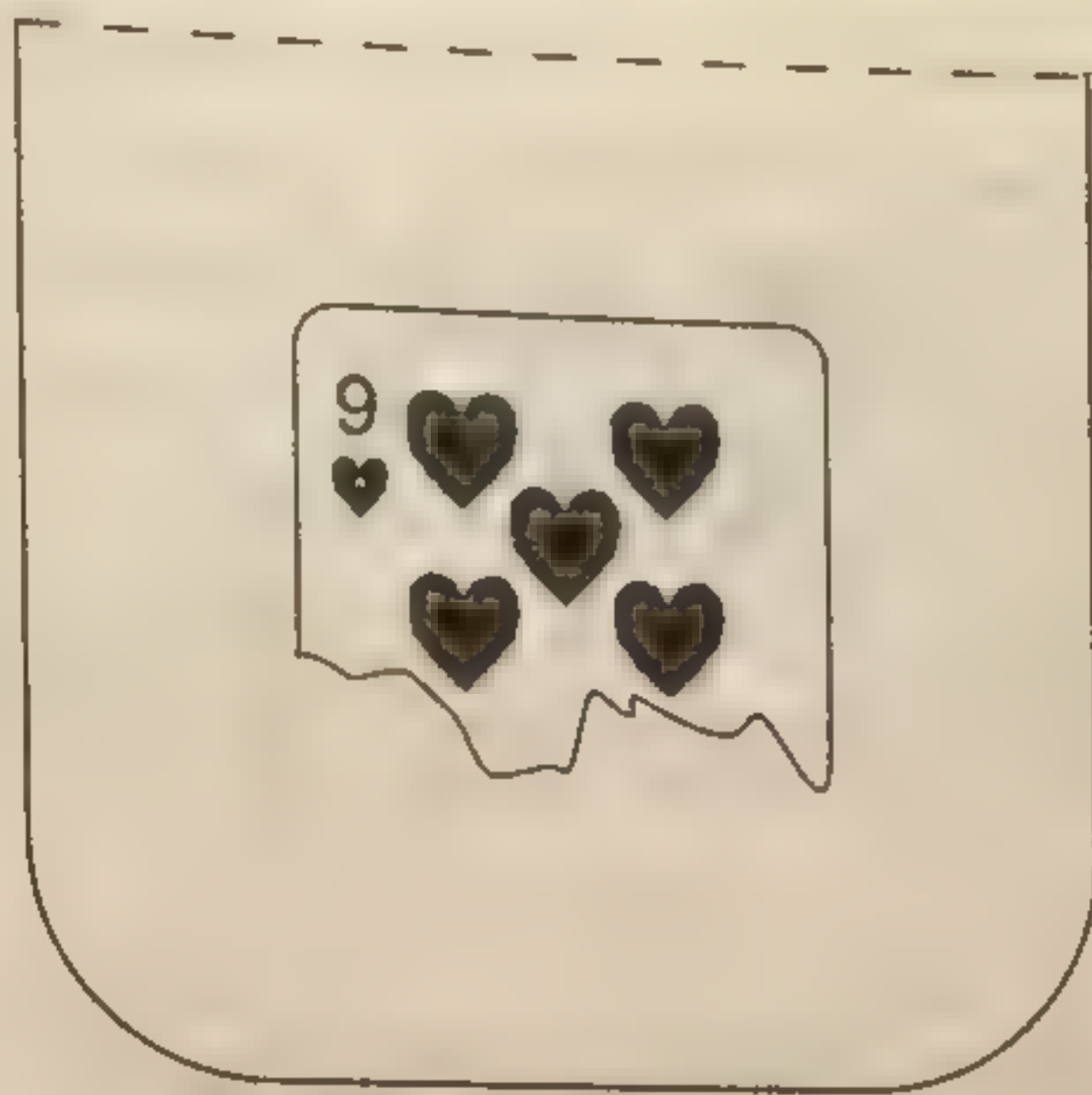


Рис. 1

в боковой карман пиджака мастью наружу и обрезанным концом книзу (рис. 1).

Кроме того, следует потренироваться в технике, использованной при выполнении фокуса «Как ни разбивай колоду...» (с. 128).

Исполнение

- Попросите зрителя разбить колоду и положить нижнюю стопку на верхнюю крест-накрест.
- Сообщите собравшимся, что исполните сейчас один из ваших лучших трюков. Попросите зрителя взять верхнюю стопку, взглянуть на нижнюю карту и показать ее присутствующим, а затем положить и показать ее присутствующим, а затем положить на остальные карты и тщательно перетасовать колоду.
- Пока он этим занят, объясните суть фокуса: «Вы выбрали карту. Но странное дело — точно такая же находится сейчас у меня в кармане!»
- Попросите зрителя закончить перетасовку.
- Медленно вынимайте карту из кармана и задержитесь немного, чтобы зрители смогли увидеть лишь часть значков червей и цифру в углу (рис. 2). Радостно провозгласите: «Вот и она!»

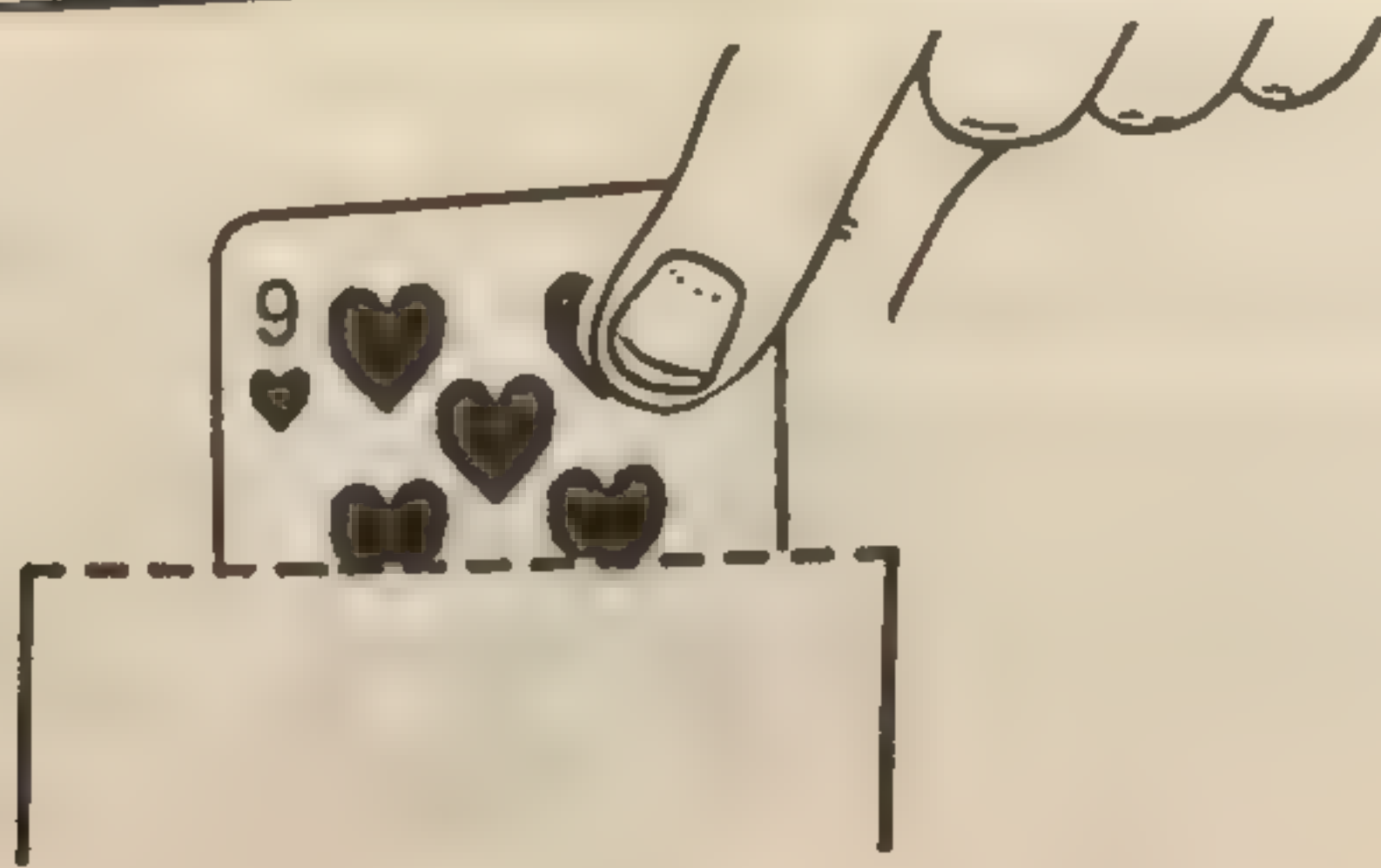


Рис. 2

- В этот момент зрители выразят свое несогласие: они видят, что вы готовы вынуть из кармана девятку червей, а не пятерку.
- Переспросите их: «Так вы уверены, что я ошибся?» Ответ будет, разумеется: «Да, ошиблись».
- Еще немного поинтригуйте публику: «Вы хотите сказать, что выбрали не пятерку червей?» В этот момент, не дав зрителям опомниться, вытащите всю карту целиком и эффектным жестом бросьте ее на стол.

ЧТО ТАМ В РУКАВЕ?

Этот трюк должен особенно поразить юных зрителей.

Эффект

Зритель выбирает карту из перетасованной колоды и выписывает ее название на листе бумаги. Затем возвращает карту куда-нибудь в середину колоды. Листок торжественно сжигается, а остывший пепел фокусник втирает себе в руку ниже локтя. После чего демонстрирует всем желающим: на руке ясно проступает название карты.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, кусок мыла, бумага, карандаш, пепельница и коробка спичек или зажигалка.

КАРТОЧНЫЕ ТРЮКИ
Подготовка
Следующий
ки на
кинуть
тро п
кусоч
тору

После
и вер
так,
рой в

Исполнение

• Раз
стри
При
верх
в кол
• Зай
ясь с
те ка
не по
• По
прос
рать
• Пу
бума

Подготовка

Следует потренироваться в технике ложной перетасовки на ладони (см. с. 10). Перед самым выступлением покиньте на время комнату, где собрались зрители, и быстро пройдите в ванную. Закатав левый рукав и смочив кусочек мыла, напишите им на руке название карты, которую намерены «угадать» (рис. 1).



Рис. 1

После того как надпись высохнет, опустите рукав и вернитесь в комнату. Заранее подготовьте колоду так, чтобы сверху лежала та карта, название которой вы только что написали.

Исполнение

- Разложите карты на столе мастью кверху, демонстрируя публике, что колода хорошо перемешана. При этом сделайте так, чтобы зрители не увидели верхней (на столе она будет самой нижней) карты в колоде.
- Займитесь ложной перетасовкой на ладони, стараясь создать впечатление, что еще тщательнее мешаете карты (в то же время следя за тем, чтобы верхняя не покидала своего места).
- Положите карты на стол рубашками кверху, попросите зрителя взять верхнюю, запомнить ее и убрать куда-нибудь в середину колоды.
- Пусть он напишет название этой карты на листке бумаги, а сами на это время отвернитесь.

- Наконец попросите зрителя свернуть листок и положить в пепельницу.
- Предложите другому зрителю поджечь листок и дождаться, когда он сгорит дотла.
- Пока листок горит, порауйте собравшихся сообщением о том, что этому трюку вас научил некий фокусник из Трансильвании, откуда, как известно, родом легендарный граф Дракула и где вообще колдовство в чести... Предупредите, что и этот фокус без вмешательства тайных сил не выполнить!

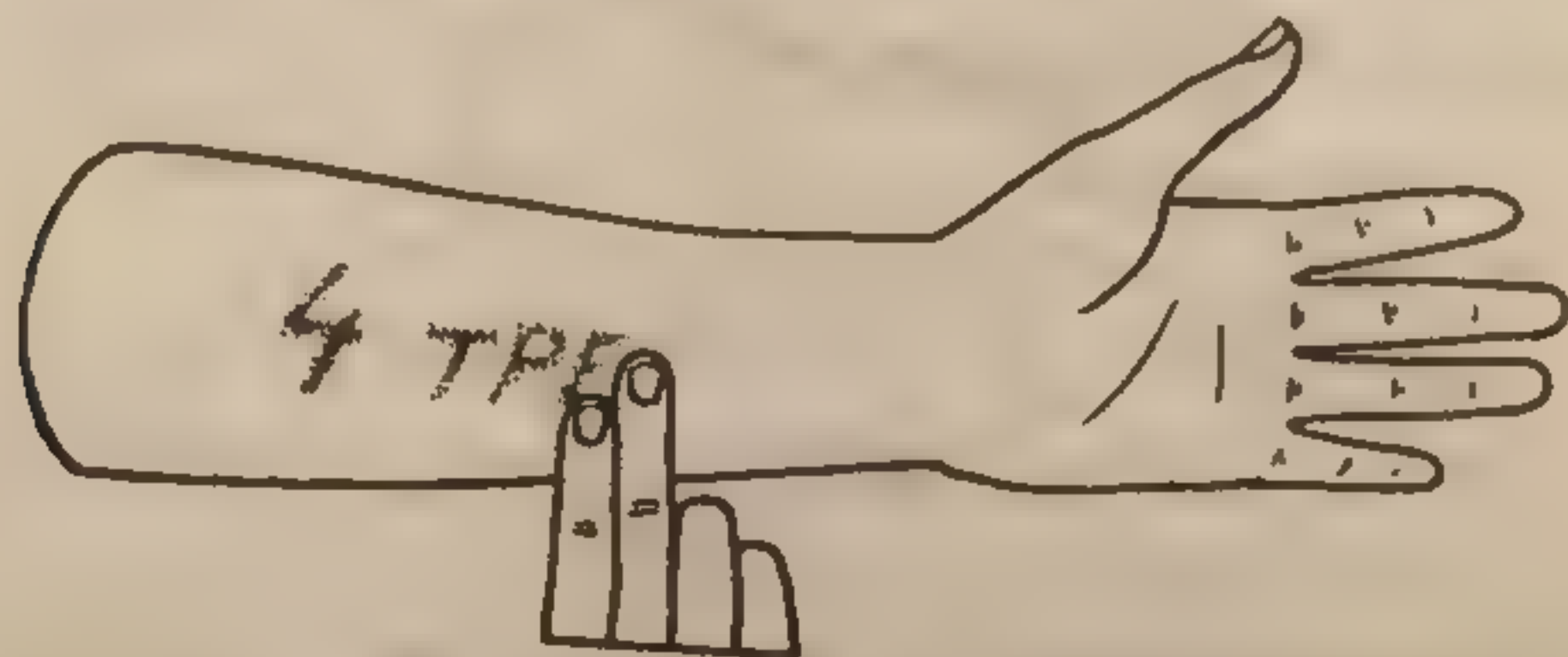


Рис. 2

- Когда пепел остынет, разомните его и посыпьте левую руку ниже локтя (предварительно закатав рукав), как показано на рис. 2.
- Пепел, прилипший к засохшим частичкам мыла, поможет проявиться названию карты. Покажите «колдовские письма» зрителям и завершите трюк драматическим восклицанием: «Слова восстают из пепла!»

РАЗРЕЗ ВСЛЕПУЮ

В этом эффектном трюке принимают участие два зрителя, которые «самостоятельно» добиваются удивительных результатов.

Эффект

Зритель выбирает карту и возвращает ее в колоду, которая тщательно тасуется и заворачивается в бумагу. Следуя указаниям фокусника, другой зритель

КАРТОЧНЫЕ

нож
сбок
ет, ч
карт

Реквизит

Обы
обер

Подготов

След
совк

Исполнен

• По
• Во
тью
нить• Сн
карт
че, ч
неко• В
карт
благ
карт• Ра
бран

ножом для разрезания бумаги протыкает колоду сбоку, разбивая ее. Однако, сняв обертку, он выясняет, что колода разбита в том самом месте, где лежит карта, выбранная первым зрителем!

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, газета или оберточная бумага и нож для разрезания бумаги.

Подготовка

Следует потренироваться в технике ложной перетасовки на ладони (см. с. 10).

Исполнение

- Попросите зрителя перетасовать колоду.
- Возьмите ее, разверните карты в руке веером мастью к себе и попросите зрителя вытащить и запомнить любую карту.
- Снова соберите колоду и попросите зрителя убрать карту на любое место в колоде. Сожмите ее покрепче, чтобы вашему ассистенту пришлось приложить некоторые усилия.
- В то же время незаметно загнийте угол выбранной карты, после чего можете свободно тасовать колоду: благодаря небольшому зазору на ее ребре нужную карту легко отыскать (рис. 1).
- Разбейте колоду на месте зазора так, чтобы выбранная карта оказалась внизу.

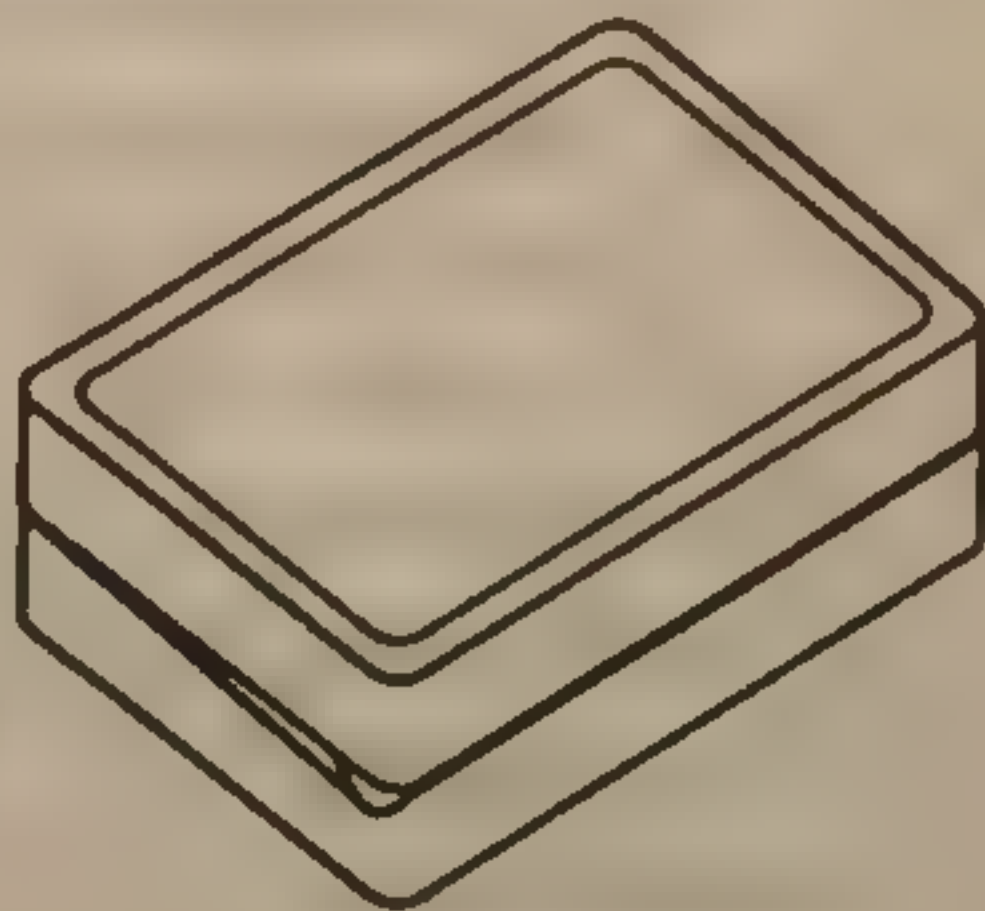


Рис. 1

- С помощью ложной перетасовки на ладони переместите эту карту на верх колоды.
- Держа колоду в левой руке, правой возьмите двойной газетный лист или оберточную бумагу и начните заворачивать карты.
- Как только колода скроется за бумажным листом от глаз зрителей, переверните ее мастью кверху (рис. 2) и расправьте загнутый уголок карты.

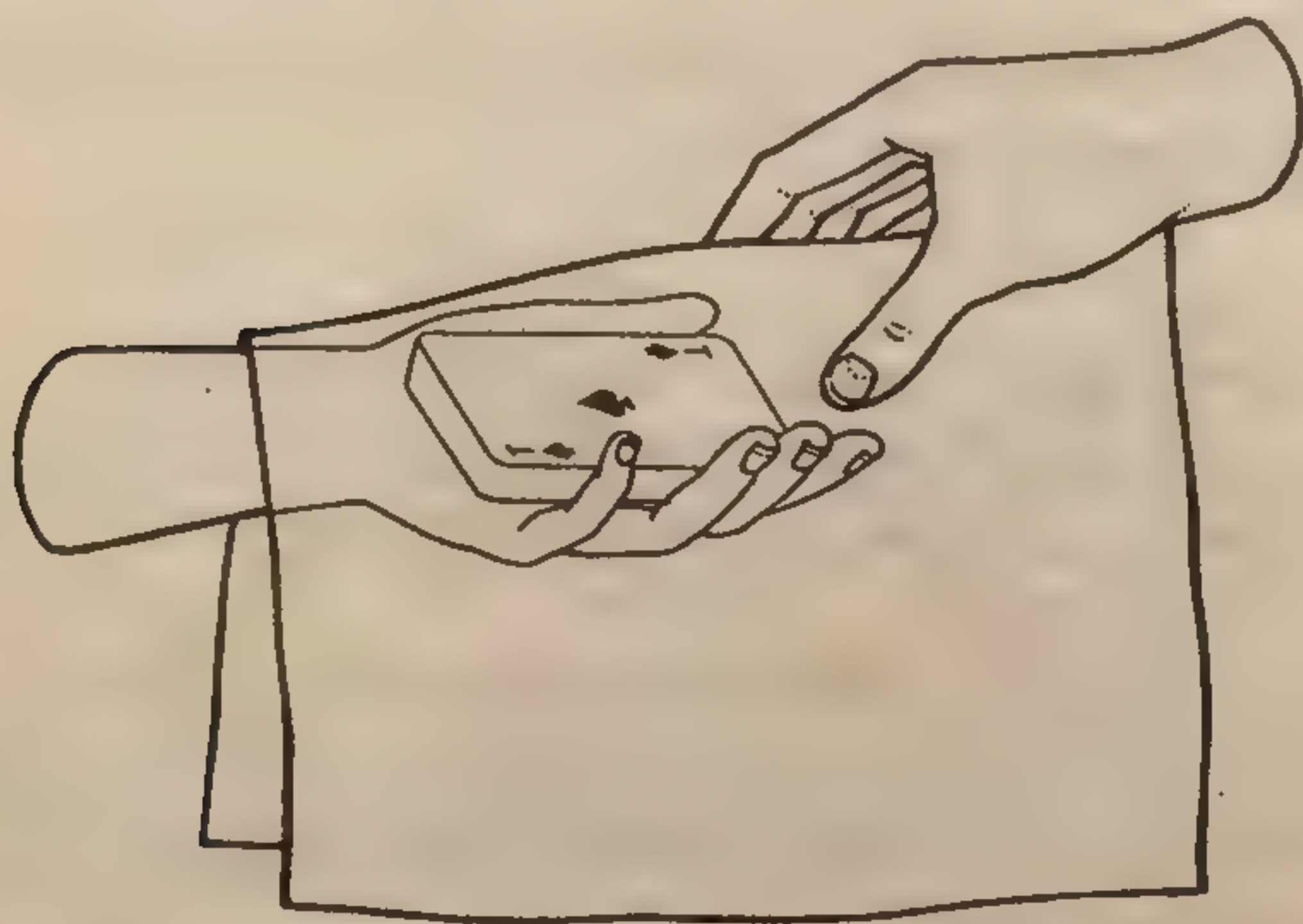


Рис. 2

- Заверните колоду целиком.
- Дайте второму зрителю нож для разрезания бумаги и предложите «разбить» колоду сбоку (нож прокалывает обертку и свободно входит между двумя картами). Попросите зрителя не вынимать нож (рис. 3).
- Слегка раскройте бумагу и просуньте под нее руку, якобы для того, чтобы достать нижнюю стопку (ту, что находится под лезвием ножа). На самом деле, вытаскивая ее из обертки, быстро и незаметно переверните так, чтобы карты легли мастью вниз (как было до заворачивания колоды). Теперь сверху находится выбранная карта, — а для зрителя, следив-

КАРТОЧНЫЕ
шего
он ра
• По
вмес
мая

• Зав
мажн
рите

РАЗДЕЛЕНИ

В это
систе

Эффект

Зрите
и кла
делит
зывае
не у з

шего за вашими действиями, это карта, на которой он разбил колоду.

- Попросите второго зрителя снять верхнюю карту и вместе с первым убедиться, что перед ними та самая — выбранная.

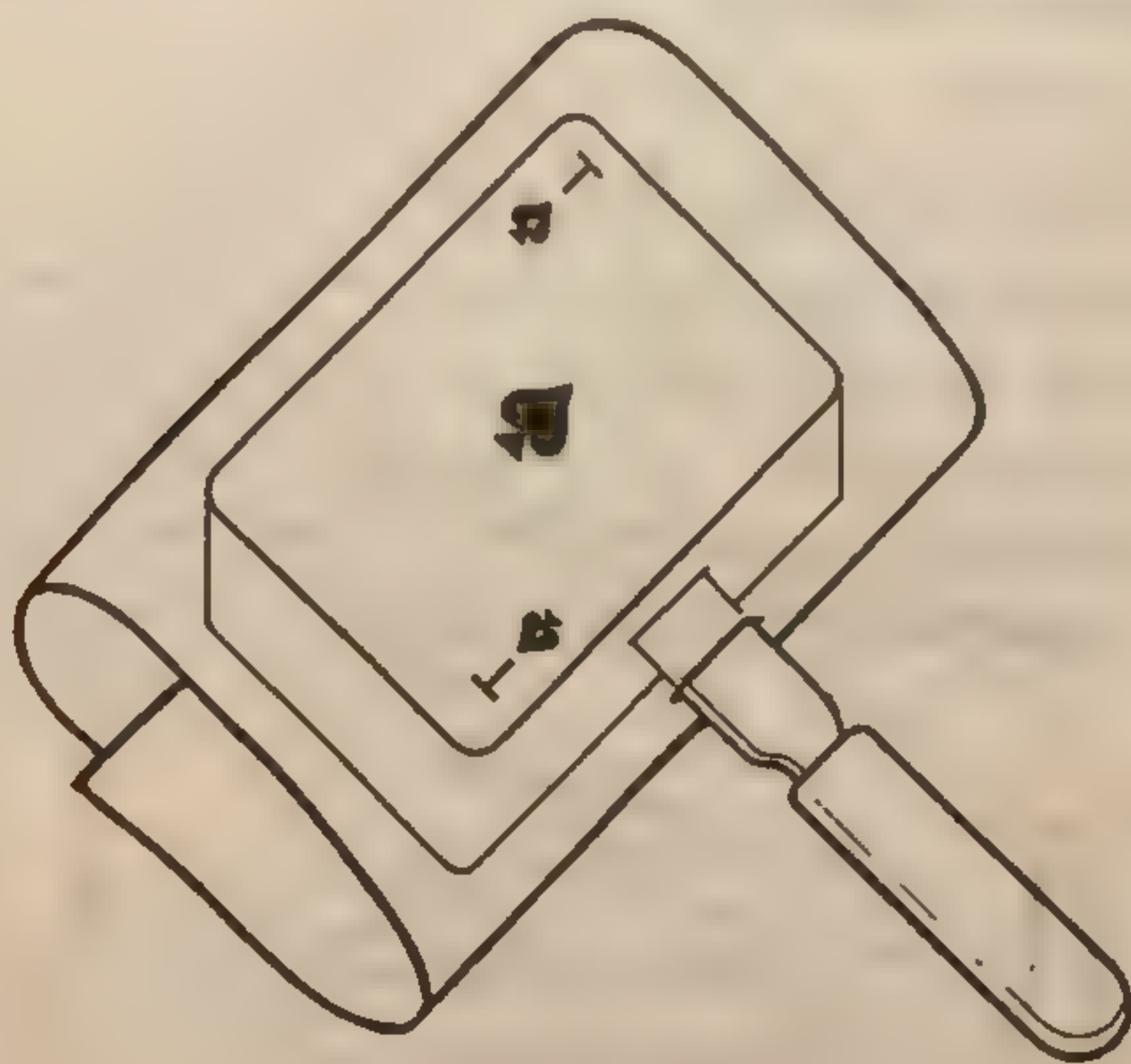


Рис. 3

- Завершая номер, как бы случайно вытащите из бумажной обертки и вторую половину колоды, предварительно перевернув ее рубашками кверху.

РАЗДЕЛЕНИЕ БЛИЗНЕЦОВ

В этом трюке используется колода, составленная по системе Сая Стеббинса (см. с. 90).

Эффект

Зритель разбивает колоду, снимает верхнюю карту и кладет себе в карман. Фокусник с помощью ножа делит колоду на две части. В месте разделения оказывается карта-близнец той, что находится в кармане у зрителя (такого же достоинства и цвета — на-

пример, тройка тревф и тройка пик, дама червей и дама бубен и так далее).

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт и нож для разрезания бумаги.

Подготовка

Заранее составьте колоду по системе Сая Стеббинса. Поупражняйтесь с ножом: вы должны научиться разбивать колоду точно на две равные части. Этого достичь несложно, если у вас верный глаз и твердая рука. Вот вам для проверки простое правило: «близнецом» нижней карты (а) будет 27-я карта снизу (б),

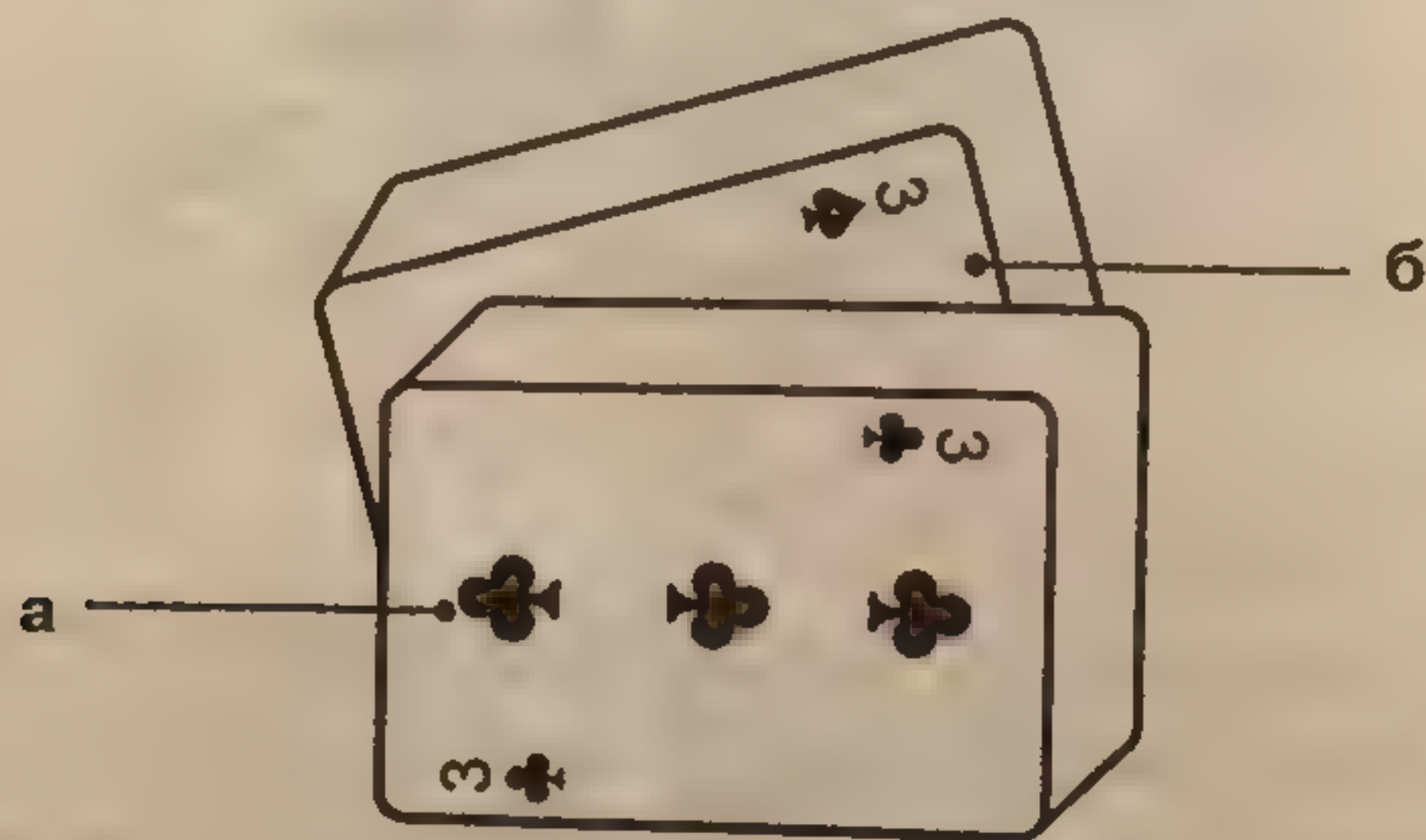


Рис. 1

как показано на рис. 1. Кроме того, нужно потренироваться в технике подглядывания (см. с. 21).

Исполнение

- Попросите зрителя разбить колоду и поменять местами верхнюю и нижнюю половины.
- Предложите взять верхнюю карту и, не глядя, убрать в карман или куда-нибудь еще, чтобы никто ее не видел.
- После чего заберите колоду и незаметно подсмотрите нижнюю карту.

- Возьмите нож и эффектным жестом воткните в колоду сбоку, стараясь попасть как можно ближе к центру (рис. 2).

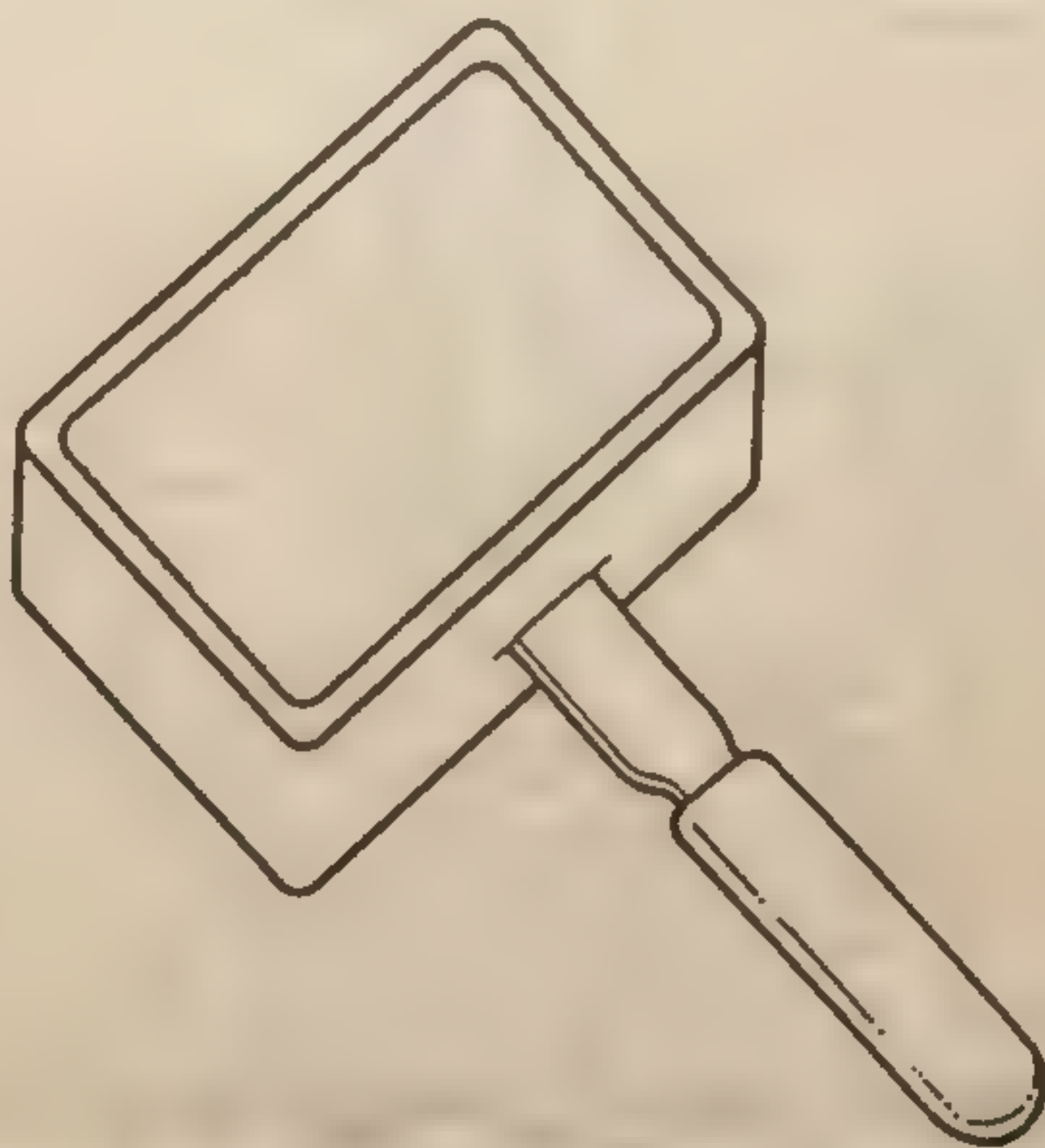


Рис. 2

- Разбейте колоду и подсмотрите нижнюю карту верхней половинки.
- Зная нижнюю карту всей колоды, вы можете вычислить и ту, что первоначально была сверху (сейчас она находится в кармане у зрителя).
- Близнецом ее (то есть такого же достоинства и цвета) будет та, что находится под 26-й картой сверху.
- Если нижняя карта верхней половины — не близнец, значит, им окажется карта под ней, то есть верхняя карта нижней половины (разумеется, если вы точно разбили колоду пополам).
- На этом этапе исполнения фокуса вы можете объяснить присутствующим, что у каждой карты в колоде есть сестра-близнец — карта такого же достоинства и цвета.
- После чего откройте карту, на которой вы разбили колоду (вы-то знаете, что она — близнец лежащей в кармане у зрителя).

- Продолжайте объяснения: «Вот, к примеру... (назовите карту, которую видите перед собой). А в кармане у зрителя находится... ее близнец!» Попросите зрителя вынуть карту и показать всем.



Замечание. Если хотите повторно использовать подтасованную колоду, не забудьте вернуть две карты на нужное место (по системе Сая Стеббинса). В противном случае, наоборот, быстро перетасуйте колоду один-два раза «пулеметной очередью».

ПРОСОЧИВШАЯСЯ СКВОЗЬ СТОЛ

Этот трюк особенно хорошо исполнять перед юной аудиторией.

Эффект

Зритель выбирает и запоминает карту. Фокусник кладет колоду на блюдо, стоящее на столе, и резко ударяет по ней кулаком. Загаданная карта исчезает из колоды и буквально «проваливается» — фокусник достает ее из-под стола.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, блюдо, заранее поставленное на стол, стул.

Подготовка

Необходима тренировка в исполнении новых приемов, описанных ниже, а также в технике ложной перетасовки на ладони (см. с. 10).

Исполнение

- Возьмите колоду левой рукой и накройте правой, придерживая карты большим пальцем снизу, а остальными — сверху (рис. 1).

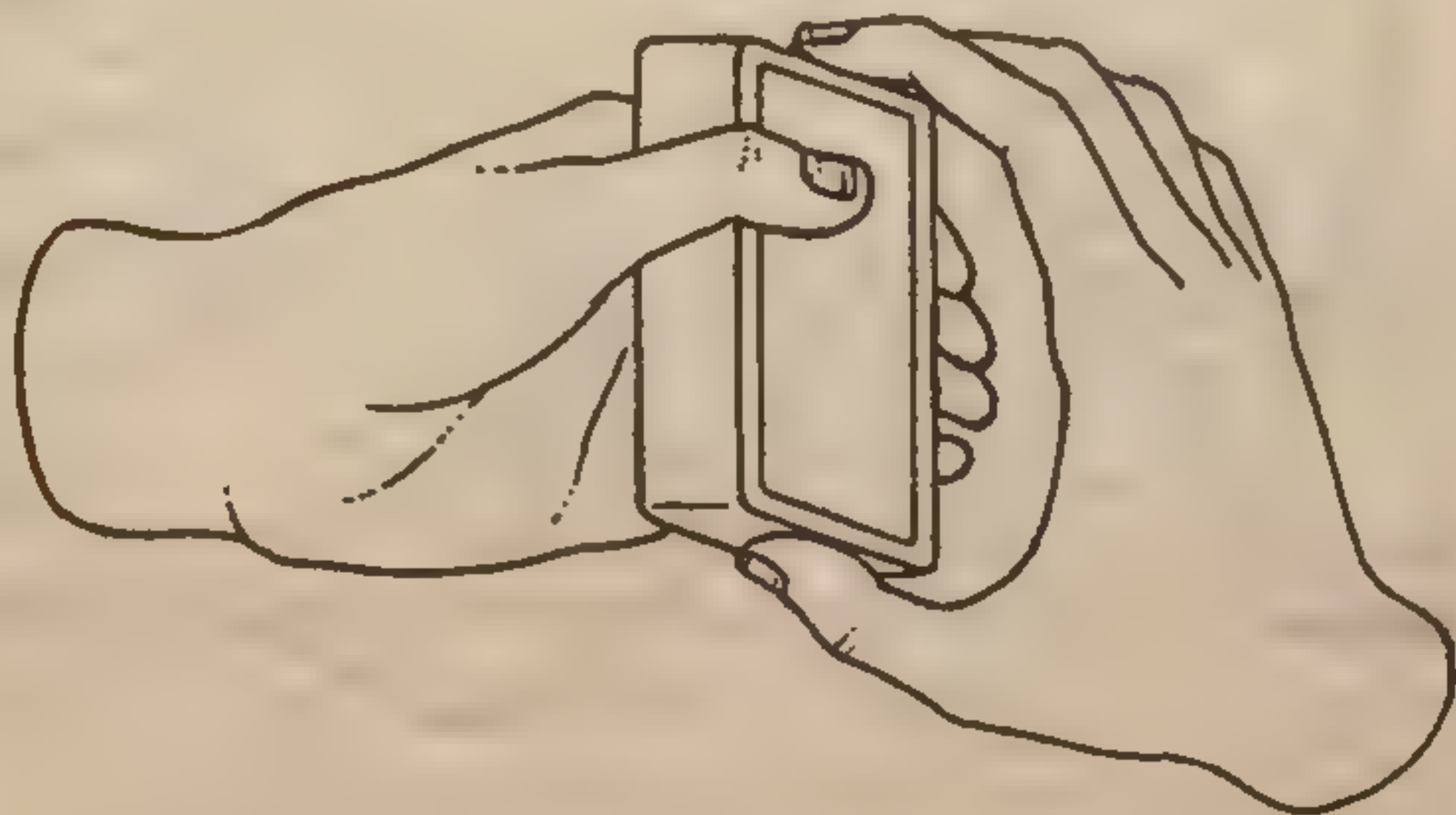


Рис. 1

- Поверните голову и, не глядя на руки, начинайте перебирать («отстегивать») карты большим пальцем левой руки. Попросите зрителя сказать вам, когда остановиться.
- Услышав команду, разделите колоду на том месте, где замер большой палец, и правой рукой приподнимите верхнюю часть колоды, перевернув ее так, чтобы зрители увидели нижнюю карту (вы, продолжая стоять вполоборота, ее не видите). Попросите аудиторию запомнить эту карту.
- После чего снова повернитесь к публике лицом и, все еще держа правой рукой стопку карт (мастью к зрителям и рубашками к себе), постарайтесь левой рукой на время закрыть «левую» (нижнюю) часть колоды и пальцами слегка согнуть верхние карты (рис. 2).

- Со звонким шлепком опустите «правую» (верхнюю) часть колоды на «левую» (нижнюю). Аккуратно выровняйте карты. Поскольку верхушка нижней части колоды слегка изогнута, образуется еле заметный зазор, который вы почувствуете на ощупь (рис. 3).



Рис. 2

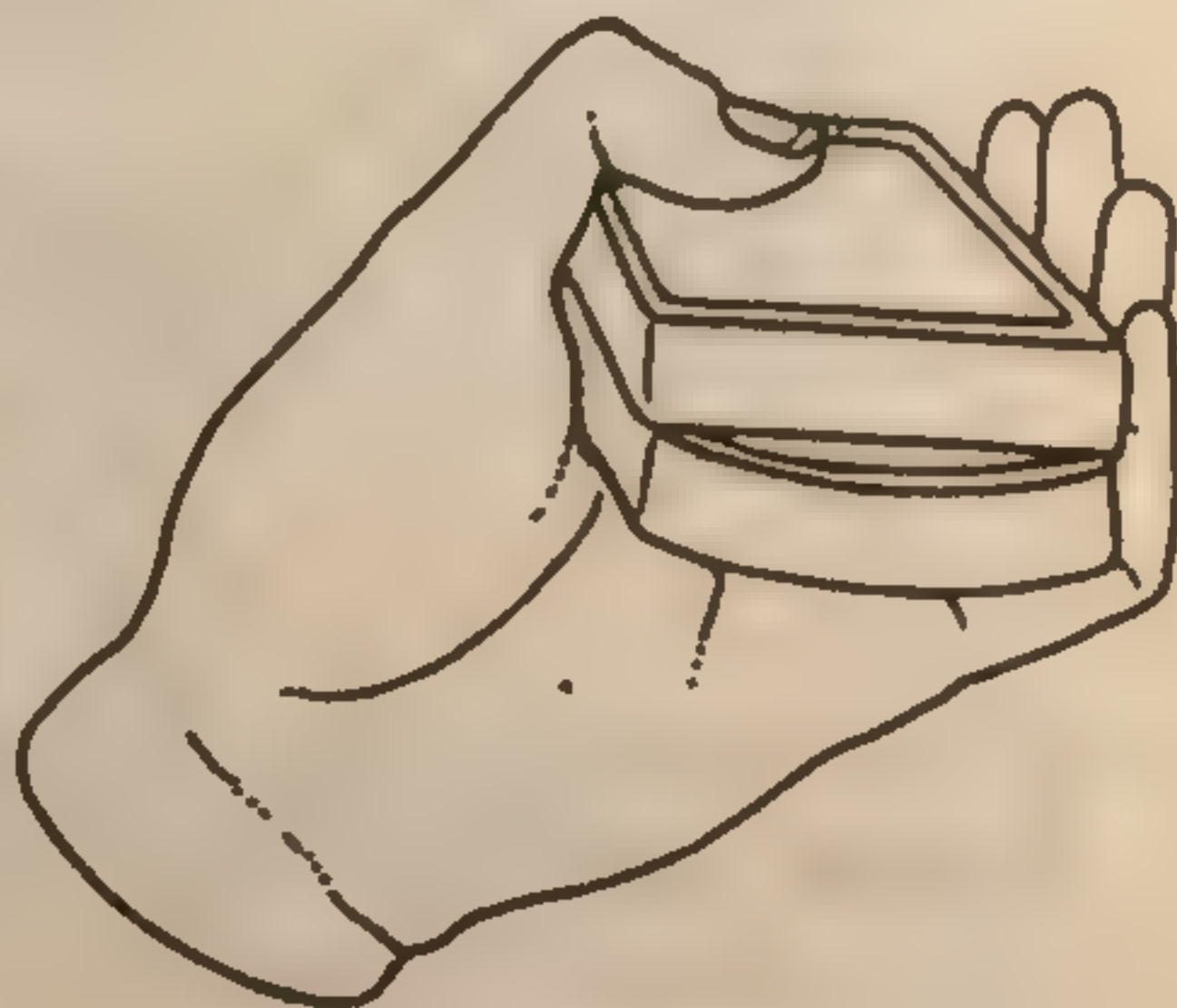


Рис. 3

- Не глядя на карты, разбейте колоду в месте зазора и перенесите верхнюю часть вниз. Теперь та карта, которую запомнили зрители, становится нижней.
- С помощью ложной перетасовки на ладони убедите зрителей, что тщательно перемешали карты, а на самом деле следите, чтобы нижняя оставалась на прежнем месте.
- Поставьте стул за столом, который будет разделять вас и зрителей. Встаньте рядом со стулом.
- Переверните блюдо, лежащее на столе, вверх дном и положите на него колоду (рубашкой кверху).
- Попросите тишины и сделайте следующее заявление: «А теперь я собираюсь заставить выбранную вами карту провалиться сквозь блюдо прямо на стол».

• Пр
приг
спря
трет
боль
(рис.



• По
тайн
вую
и сл
Сдел
и сяд
• Чу
так,
лайт
не за
• Ак
и сно
• Соз
два,
вуйт

- Предложите одному из зрителей приблизиться, приподнять блюдо и убедиться, что под ним нет спрятанной карты. Чтобы зрителю было легче смотреть, приподнимите колоду, зажав ее между большим и остальными пальцами правой руки (рис. 4).

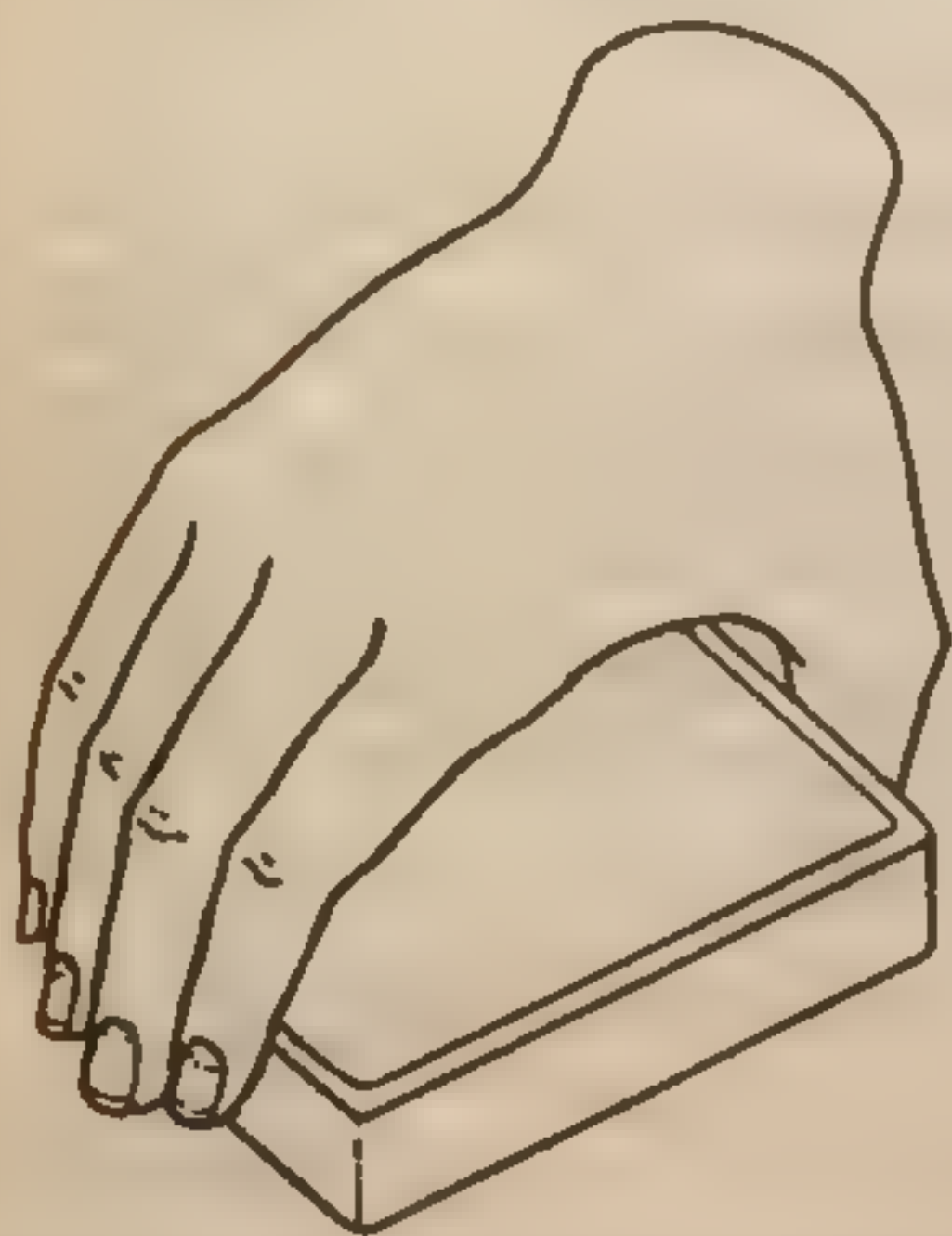


Рис. 4

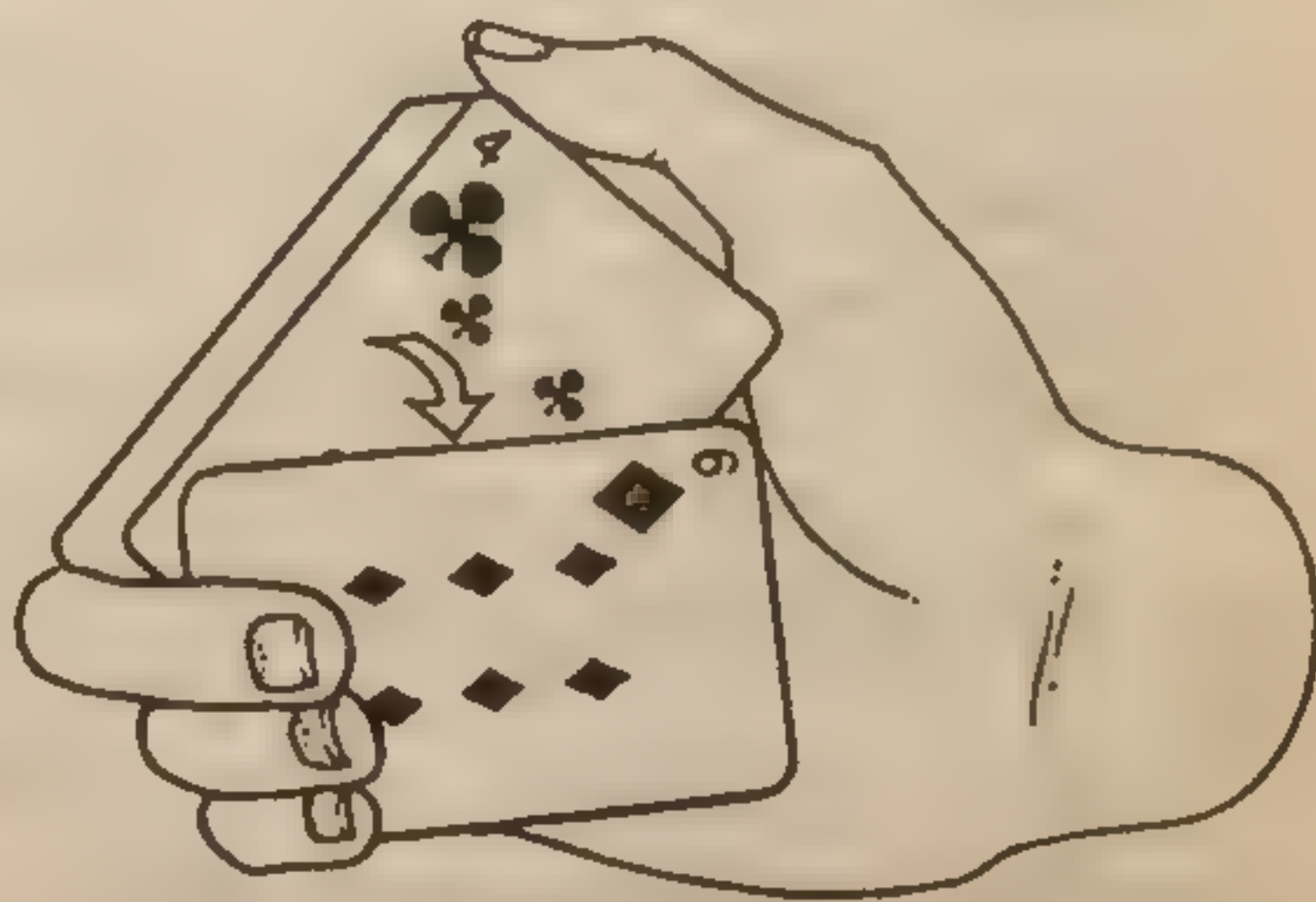


Рис. 5

- Пока внимание публики отвлечено поисками «потайной» карты под блюдом, медленно опустите правую руку с зажатой в ней колодой до уровня стола и слегка сдвиньте нижнюю карту вправо (рис. 5). Сделав это, словно бы невзначай пододвиньте стул и сядьте на него.
- Чуть распрямите согнутые пальцы правой руки так, чтобы нижняя карта упала вам на колени. Сделайте это очень быстро, чтобы никто из зрителей не заметил ваших действий.
- Аккуратно выровняйте колоду обеими руками и снова положите ее на блюдо рубашкой кверху.
- Сожмите правую руку в кулак и со счетом «один, два, три!» ударьте по колоде (только не переусердствуйте, чтобы не разбить блюдо и не рассыпать карты).

При этом скажите что-нибудь вроде: «Думаю, это может».

- Попросите зрителя убрать колоду с блюда и заглянуть под него. Карты там нет!
- Изобразите на лице удивление и после минутного раздумья сообщите зрителям: «Странно... Этот трюк всегда выходил без сучка и задоринки. Может быть, я немного переборщил с силой удара? Подождите-ка...»
- С этими словами пошарьте руками под столом, незаметно подхватив карту с колен, и с радостным возгласом: «А, вот оно что!» — сделайте вид, что отдираете карту от нижней поверхности стола, пока она не упадет на пол. Поднимите ее и эффектным жестом бросьте на стол.

НЕ СТОИТ ВЫЕДЕННОГО ЯЙЦА!

Простой трюк, при исполнении которого «тайна» раскрывается с помощью обыкновенного яйца! Лучше всего демонстрировать этот фокус перед юной аудиторией.

Эффект

Зритель разбивает колоду, запоминает выбранную карту, а затем кладет ее обратно куда-нибудь в середину. После этого фокусник очищает сваренное вкрутую яйцо от скорлупы и зачитывает название карты, написанное на белке!

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, сырое яйцо, 15 г калийных квасцов (кристаллы, широко применяемые для протравливания тканей, в фотографии, медицине и т. д. — Прим. пер.), 300 мл уксуса, деревянная палочка для размешивания льда в коктей-

КАРТОЧНЫЕ ТР
лях, с
шая п
котор

Подготовка

Раств
ный р
торож
ние ка
эту ка
чезну
этого
ему о
руки
Трюк
ной в
а такж

Исполнение

• Начи
из сам
трите
его зр
чего н
• Забе
Попре
ми дей
• Займ
за тем
• Попр
жить в
напом
• Зате
стопку
лоду и
• Тепе
тается

лях, столовая ложка, кастрюлька с водой и небольшая плитка (или любой другой прибор, с помощью которого можно будет сварить яйцо).

Подготовка

Растворите квасцы в уксусе. Обмакните в полученный раствор деревянную палочку и с ее помощью осторожно напишите на скорлупе сырого яйца название карты, которую будете «отгадывать». Положите эту карту под колоду. Когда буквы высохнут и «исчезнут», варите яйцо в течение 12—15 минут. После этого ложкой выньте яйцо из кастрюльки и дайте ему остыть. Вылейте раствор, тщательно вымойте руки и оборудование.

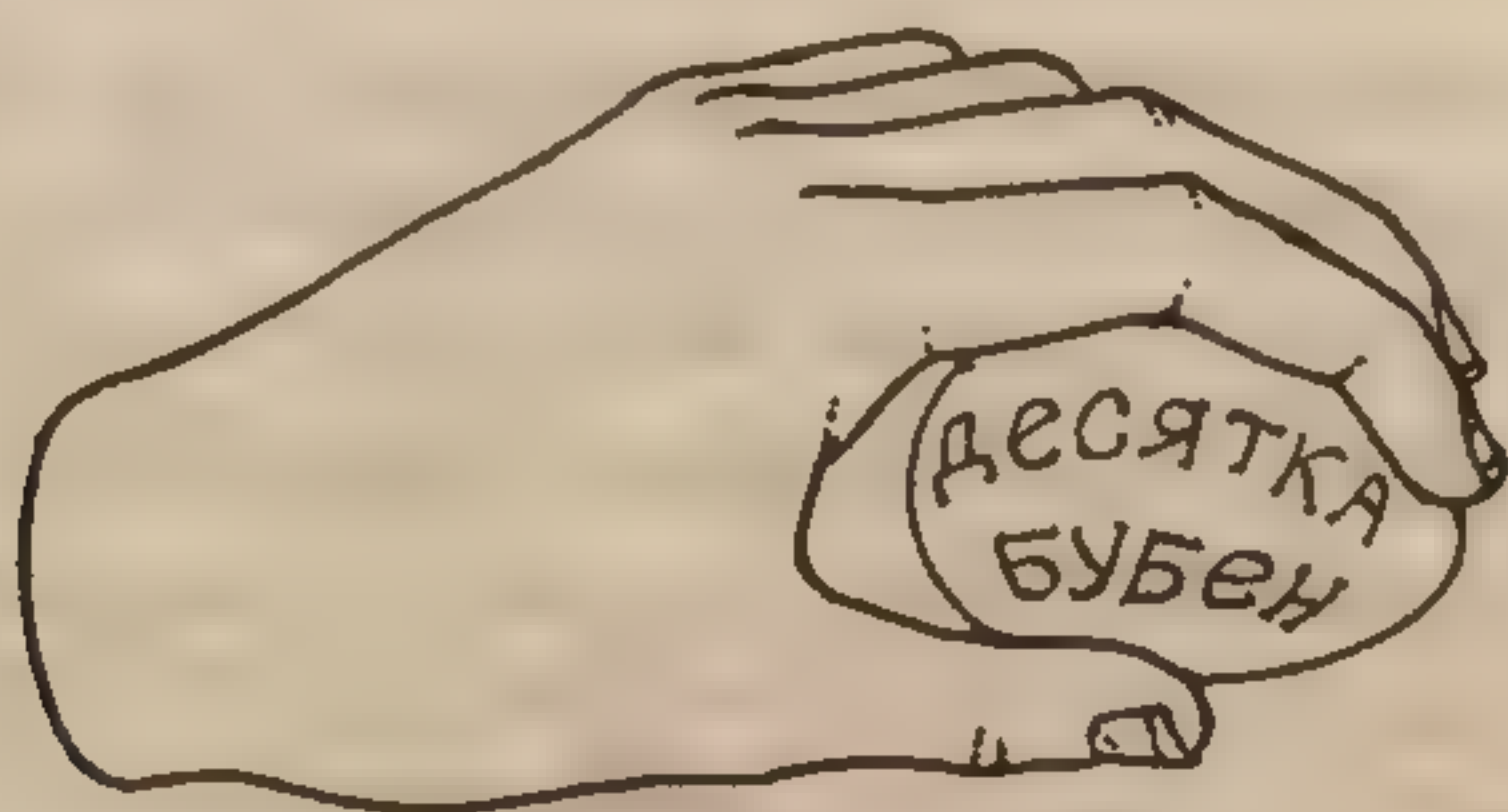
Трюк основан на технике манипуляций, использованной в фокусе «Как ни разбивай колоду...» (см. с. 128), а также ложной перетасовки на ладони (см. с. 10).

Исполнение

- Начните номер со слов: «А сейчас вы увидите один из самых потрясающих трюков. Внимательно посмотрите на это сваренное вкрутую яйцо». Передайте его зрителям, чтобы каждый мог убедиться, что ничего необычного в нем нет.
- Заберите яйцо и аккуратно отложите его в сторону. Попросите зрителей следить внимательно за вашими действиями, не упуская из виду и яйцо.
- Займитесь ложной перетасовкой на ладони, следя за тем, чтобы нижняя карта оставалась на месте.
- Попросите одного из зрителей разбить колоду и положить нижнюю часть наверх крест-накрест. После чего напомним: «Не забывайте приглядывать за яйцом».
- Затем попросите зрителя приподнять верхнюю стопку карт, запомнить нижнюю, положить ее на колоду и последнюю перетасовать.
- Теперь пусть он отложит колоду в сторону и попытается представить себе карту, которую запомнил.

А сами тем временем возьмите яйцо и делайте над ним пассы руками, закрыв глаза и изображая, будто стараетесь уловить мысли зрителя.

- Спустя какое-то время радостно воскликните: «Да-да, я чувствую — получается!» Передайте яйцо зрителю и попросите осторожно снять скорлупу. Каково же будет его удивление, когда на белке он прочтет название своей карты!



Замечание. Закончив номер, выкиньте яйцо, чтобы никто не попробовал его на вкус — это опасно.

ПО ЗАКОНАМ ОТРАЖЕНИЯ

Эффект

Зритель выбирает и запоминает карту, а кроме того, пишет ее название на картонной карточке или листе бумаги. Затем фокусник вынимает из колоды совершенно другую карту и кладет мастью к зрителям в стеклянный стакан, который накрывает носовым платком. Второй зритель читает название карты, написанное первым. После чего фокусник снимает со стакана платок — и собравшиеся с удивлением видят в нем карту, выбранную зрителем.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, дополнительная карта с мастью на обеих сторонах (величины могут

КАРТОЧНЫЕ ТИ

быть
черве
сунку
Таки
иллю
бумаг
ром м

Подготовк

Пере
карт
одну
(рис.
ны, в

В тр
ни (с

Исполнени

• На
тем,
• За
пред
По к
• Ис
брос

быть разными, например на одной стороне — тройка червей, а на другой — пятерка пик; важно, чтобы по рисунку и размерам они совпадали с картами из колоды). Такие специальные карты продаются в магазинах для иллюзионистов. Кроме того, понадобятся карандаш, бумага и гладкий круглый стеклянный стакан, в котором могла бы уместиться игральная карта.

Подготовка

Перетасуйте колоду и положите снизу специальную карту (а), а сверху — обычную (б), дублирующую одну из сторон специальной, например пятерку пик (рис. 1). Уберите из колоды «двойника» другой стороны, в нашем примере — тройку червей.

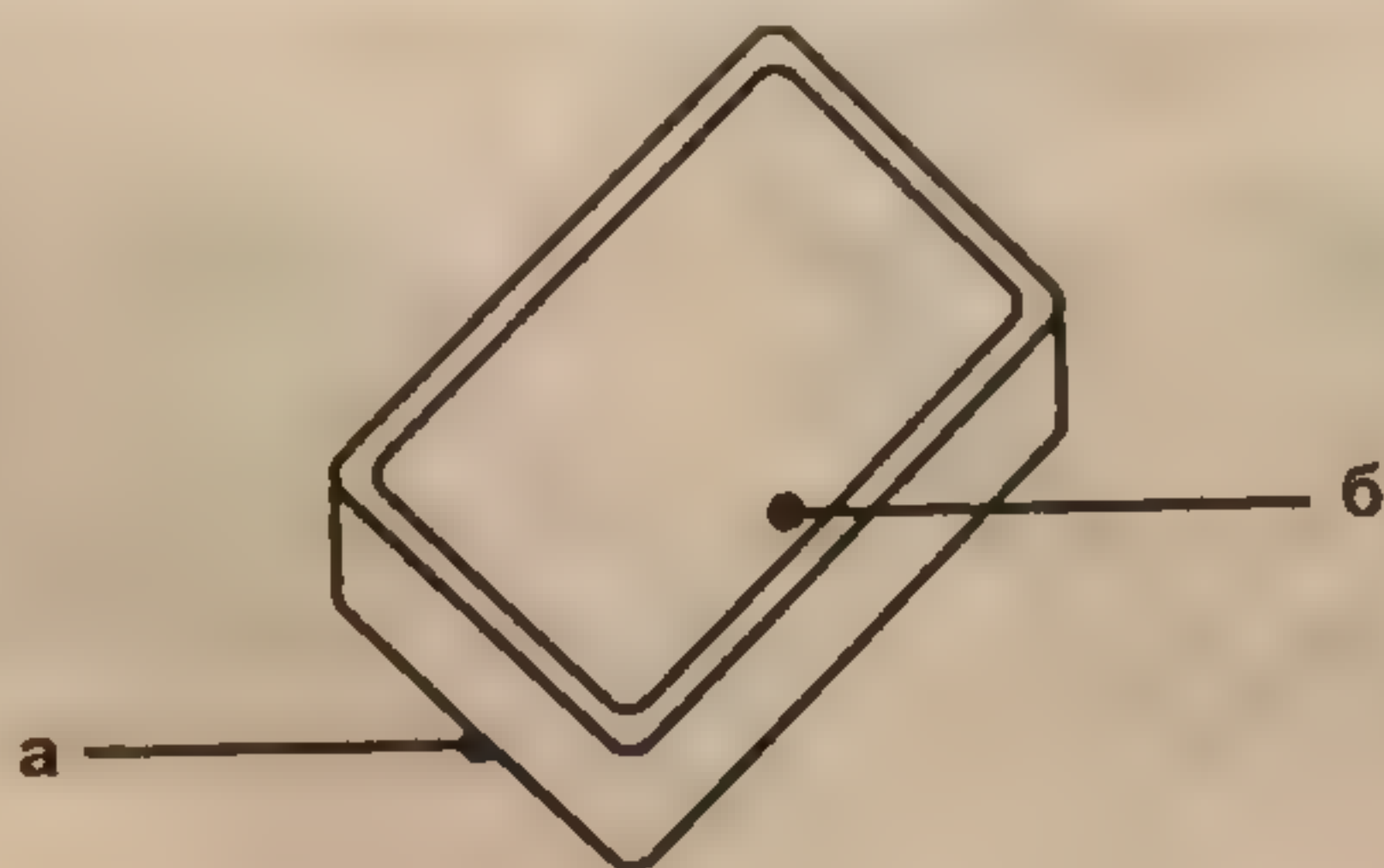


Рис. 1

В трюке используется ложная перетасовка на ладони (см. с. 10), а также техника скольжения (см. с. 20).

Исполнение

- Начните с ложной перетасовки на ладони, следя за тем, чтобы на самом деле порядок карт не менялся.
- Закончив, перебирайте карты одну за другой и предложите зрителю в любой момент прервать вас. По команде остановитесь и разбейте колоду.
- Используя технику скольжения, незаметно перебросьте верхнюю карту верхней стопки на нижнюю.

- Предложите зрителю открыть и запомнить верхнюю карту нижней стопки, а кроме того, написать название этой карты на листе бумаги, свернуть его и не показывать вам.
- Попросите зрителя положить карту на свою стопку, а на карту зрителя опустите свою, после чего разбейте получившуюся колоду чуть выше положенной карты. Покажите собравшимся карту, на которой вы разбили колоду, чтобы убедить их, что это совсем не та, которую вернул зритель.
- Переложите нижнюю стопку наверх, после чего выбранная зрителем карта (б) окажется поблизости от верхней, а специальная (а) — в середине колоды (рис. 2).

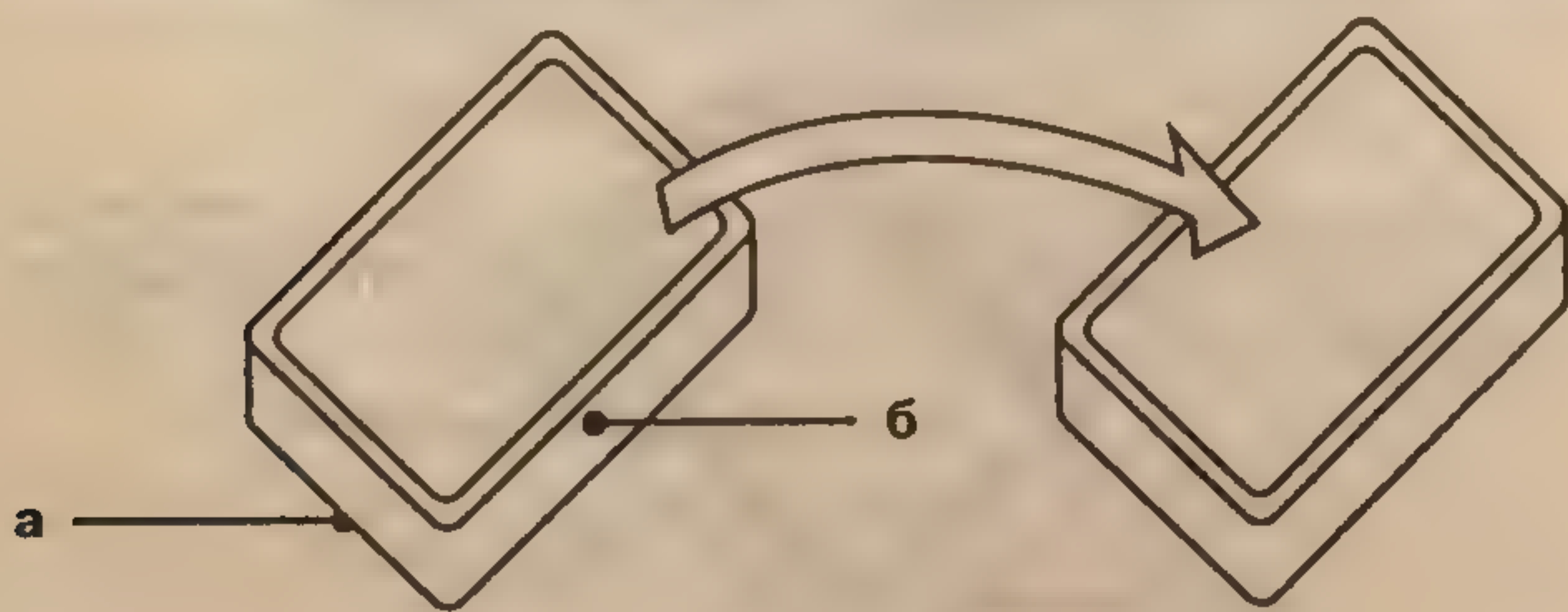


Рис. 2

- Разверните карты в руках веером (рубашками к себе), показывая их зрителю (рис. 3), но тщательно спрятав за другими одну-единственную — им выбранную (б).

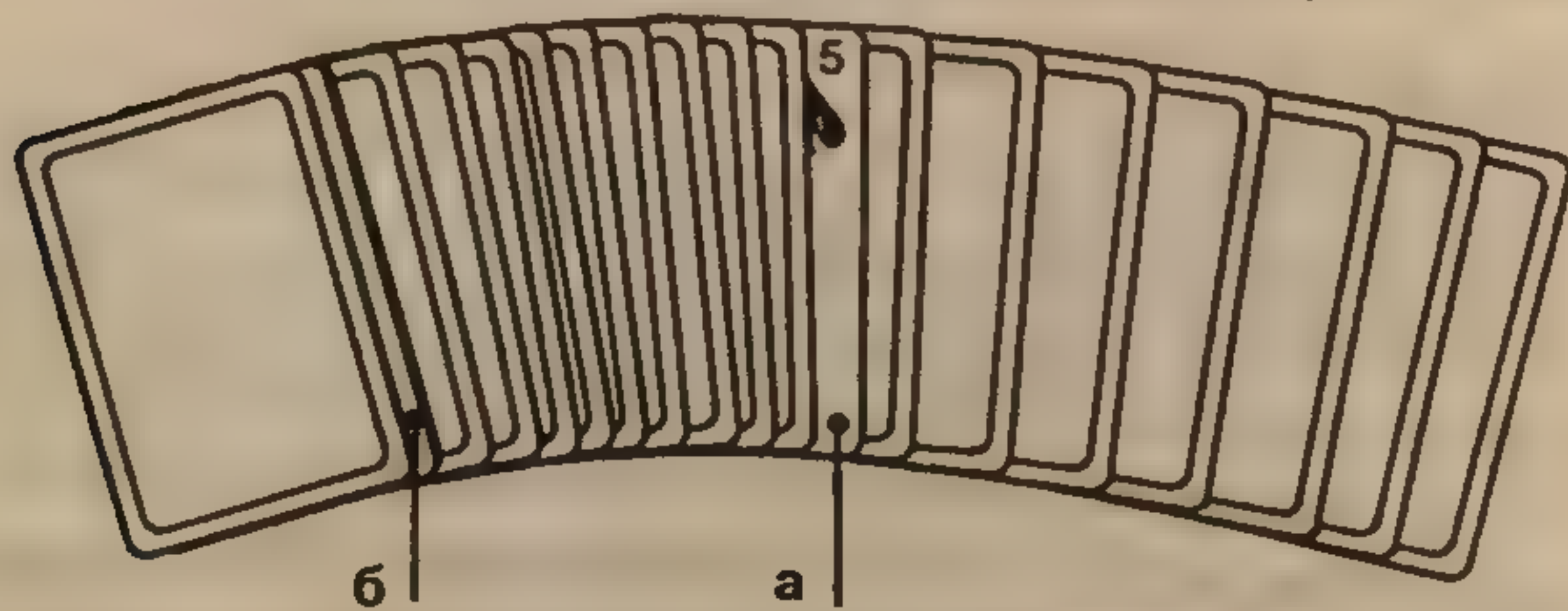


Рис. 3

- Теперь слегка вытяните из колоды специальную карту (а), спросив у зрителей: «Это ведь не ваша карта, верно?»

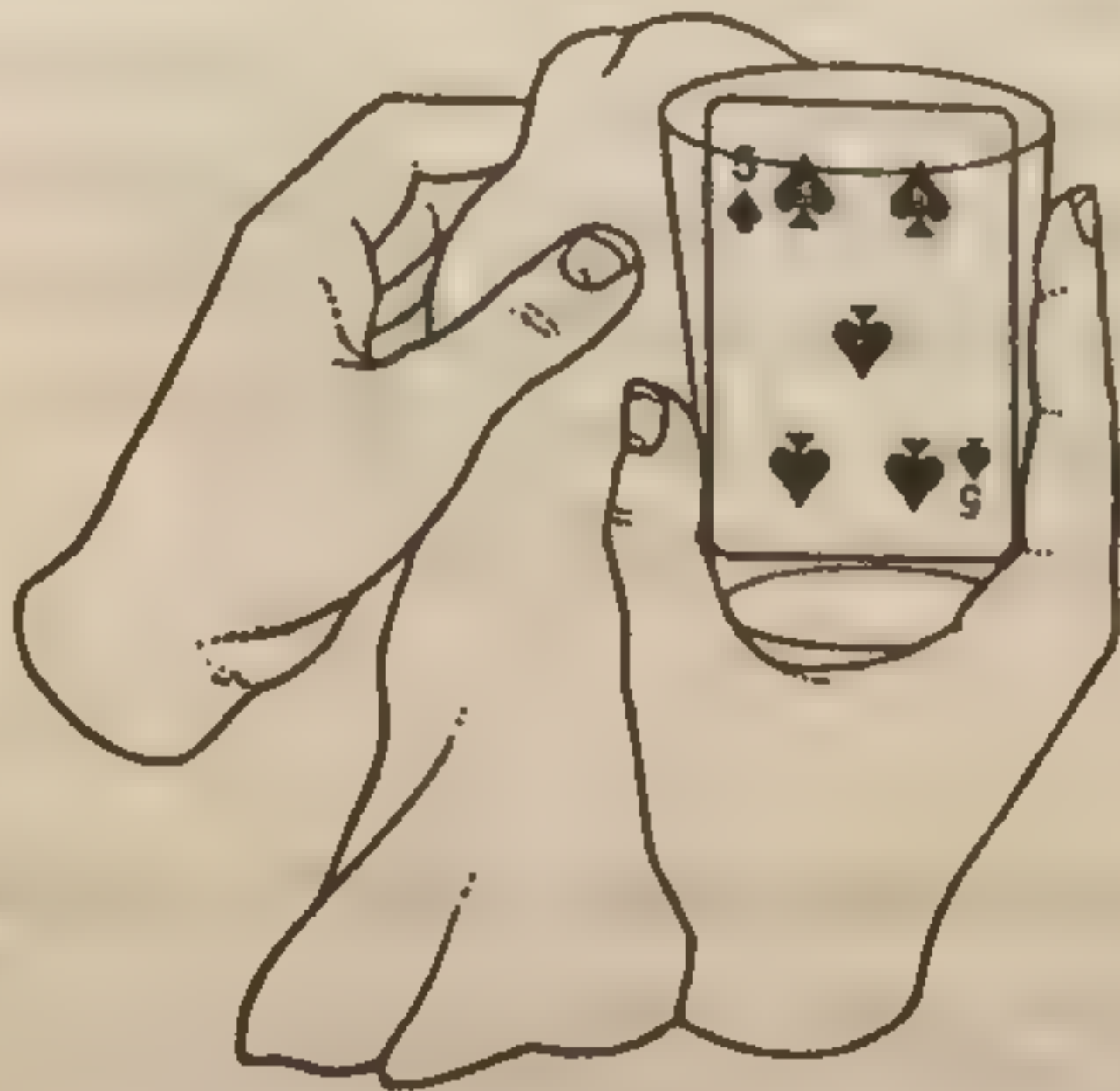


Рис. 4 (вид со стороны фокусника)

- Далее скажите: «Сейчас я опущу эту карту в стакан». Делая это, следите за тем, чтобы к публике все время была обращена «другая», не совпадающая с выбранной картой сторона (тройка червей) и чтобы какой-нибудь зритель ненароком не увидел того, что видите вы, — обратную сторону специальной карты (рис. 4).

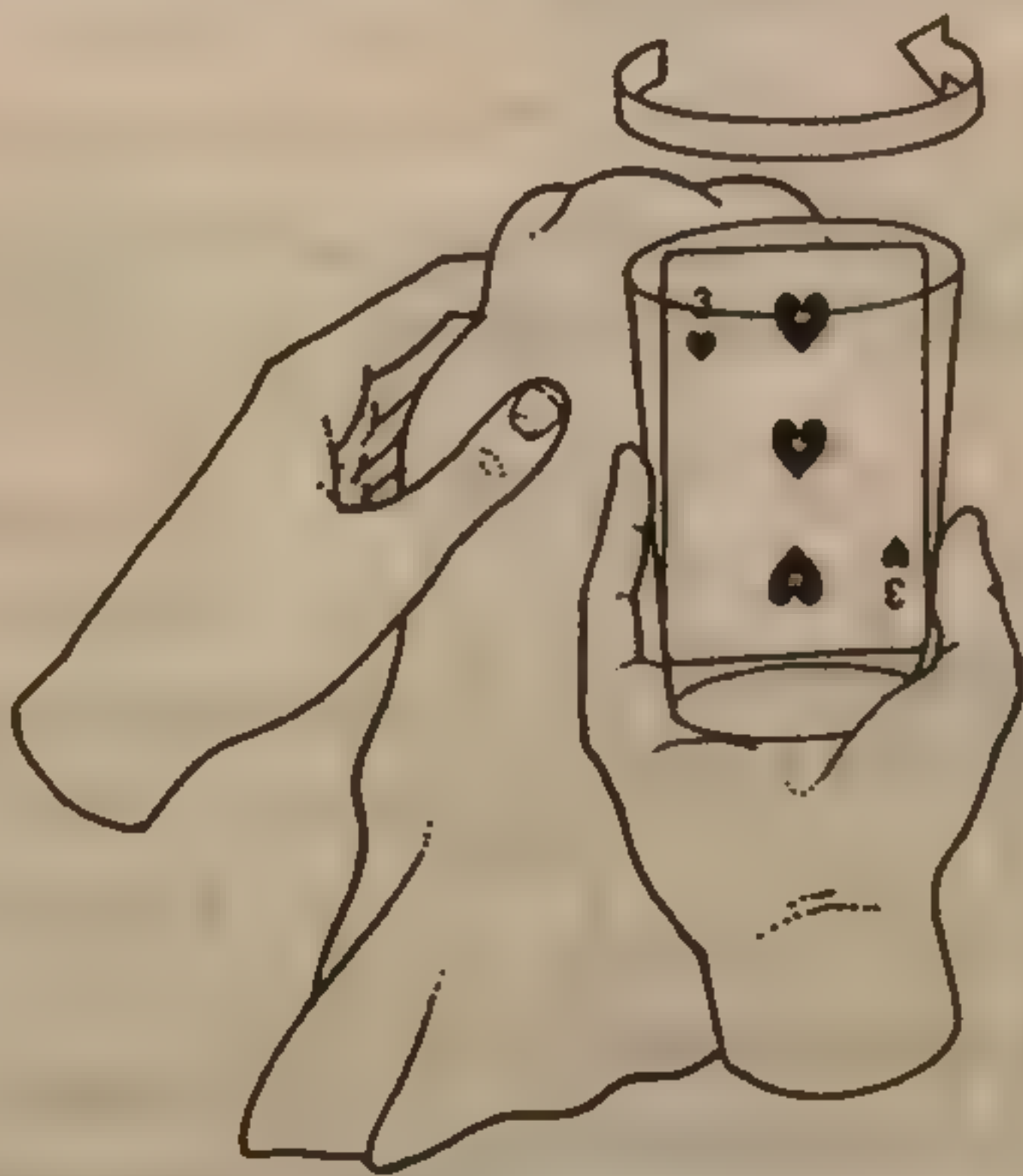


Рис. 5 (вид со стороны фокусника)

- Накрывая стакан носовым платком, быстро поверните его к зрителям той стороной карты, которая совпадает с выбранной, а это, как помните, пятерка пик (рис. 5).
- Теперь попросите какого-нибудь другого зрителя прочесть название карты, написанное первым. После чего медленно снимите со стакана платок, показывая собравшимся, что задуманная карта каким-то непостижимым образом оказалась в стакане и сейчас смотрит прямо на них.

ФОКУС, КОТОРОМУ НИПОЧЕМ РАССТОЯНИЯ

Этот трюк сработает, даже если вы со зрителями находитесь в разных комнатах — или в разных городах!

Эффект

Фокусник звонит другу и просит его перетасовать колоду игральных карт, после чего разбить ее на две примерно равные стопки. Фокусник дает другу ряд указаний, которые тот выполняет. В конце концов он отгадывает задуманную приятелем карту, даже не видя ни того ни другого.

Реквизит

Для друга — обыкновенная колода карт, для фокусника — карандаш и бумага (и для обоих, разумеется, телефон).

Подготовка

Все, что вам нужно, — это выписать на листе бумаги колонку цифр от 1 до 26 (рис. 1).

Исполнение

- Позвоните своему другу и сообщите, что хотите испытать на нем новый карточный фокус, который только что разучили.

• Поп
карт и
• «Пер
равны
кверх
в стор
• Пер
ке. Не
цифр
если у
жить
• Сним
ко что
нибуд
торук
• Тепе
из сво
ты —
• Отсч
сколь
закон
• А те
(столь
Ни то

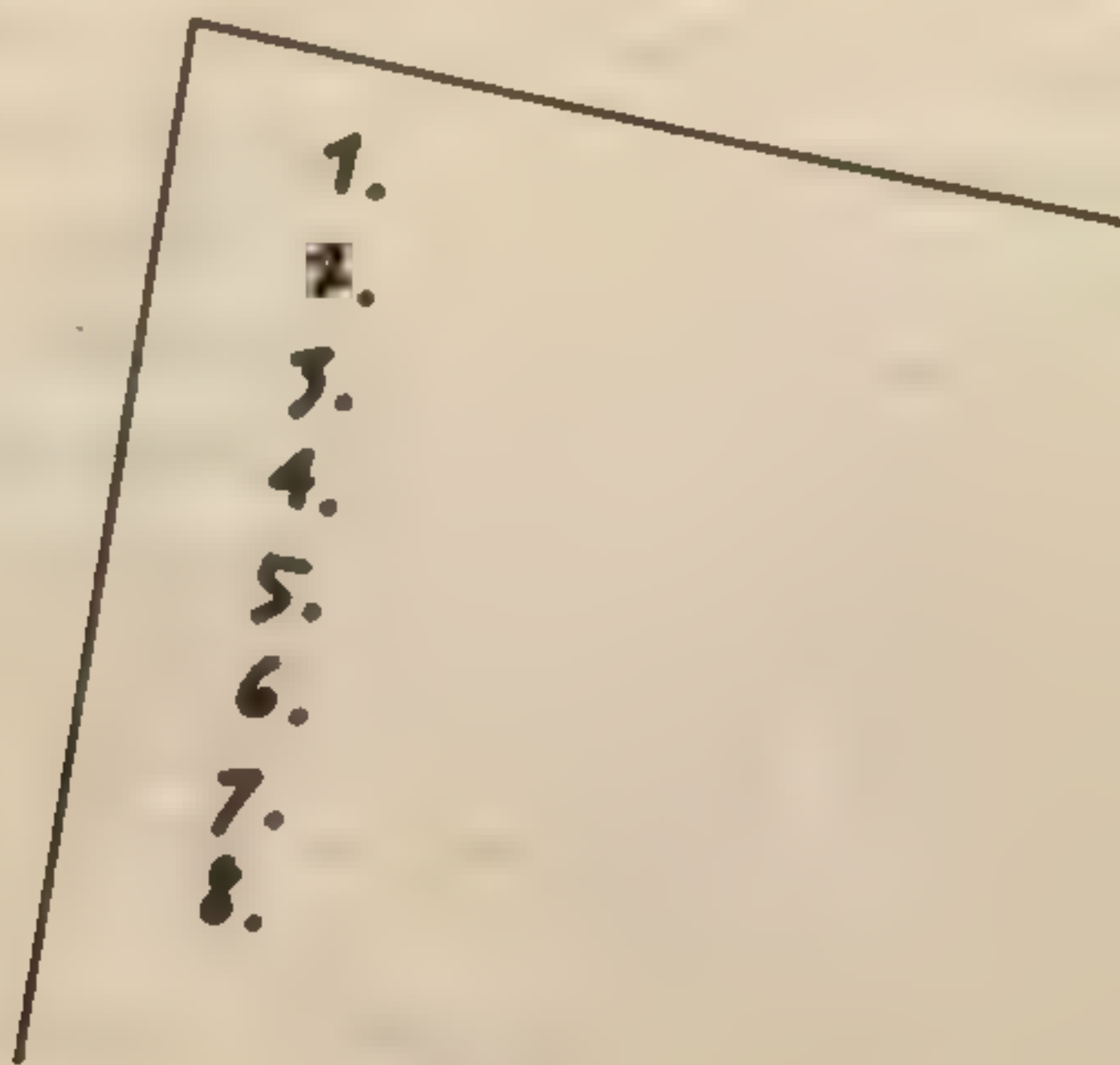


Рис. 1

- Попросите его найти обыкновенную колоду из 52 карт и дальше четко следовать вашим инструкциям:
- «Перетасуй колоду и разбей ее на две примерно равные части. Положи их перед собой рубашками кверху. Выбери одну из стопок, а другую отодвинь в сторону.
- Пересчитай про себя число карт в выбранной стопке. Не говори мне, сколько их там. Далее, сложи две цифры, из которых состоит твое число. Например, если у тебя в стопке 23 карты, значит, нужно сложить 2 и 3, получив в сумме 5.
- Сними со стопки столько карт, сколько у тебя только что получилось в сумме. Отложи эти карты куда-нибудь в сторону, например опусти на ту стопку, которую ты отодвинул.
- Теперь задумай любое число от 1 до 10 и возьми из своей стопки столько же карт. Убери и эти карты — например, положи себе в карман.
- Отсчитай из оставшейся стопки столько карт, сколько у тебя в кармане. Запомни карту, на которой закончил счет, а затем снова закрой стопку».
- А теперь подведите итоги: «У тебя есть число (столько же карт в твоём кармане) и название карты. Ни то ни другое мне пока не известно».

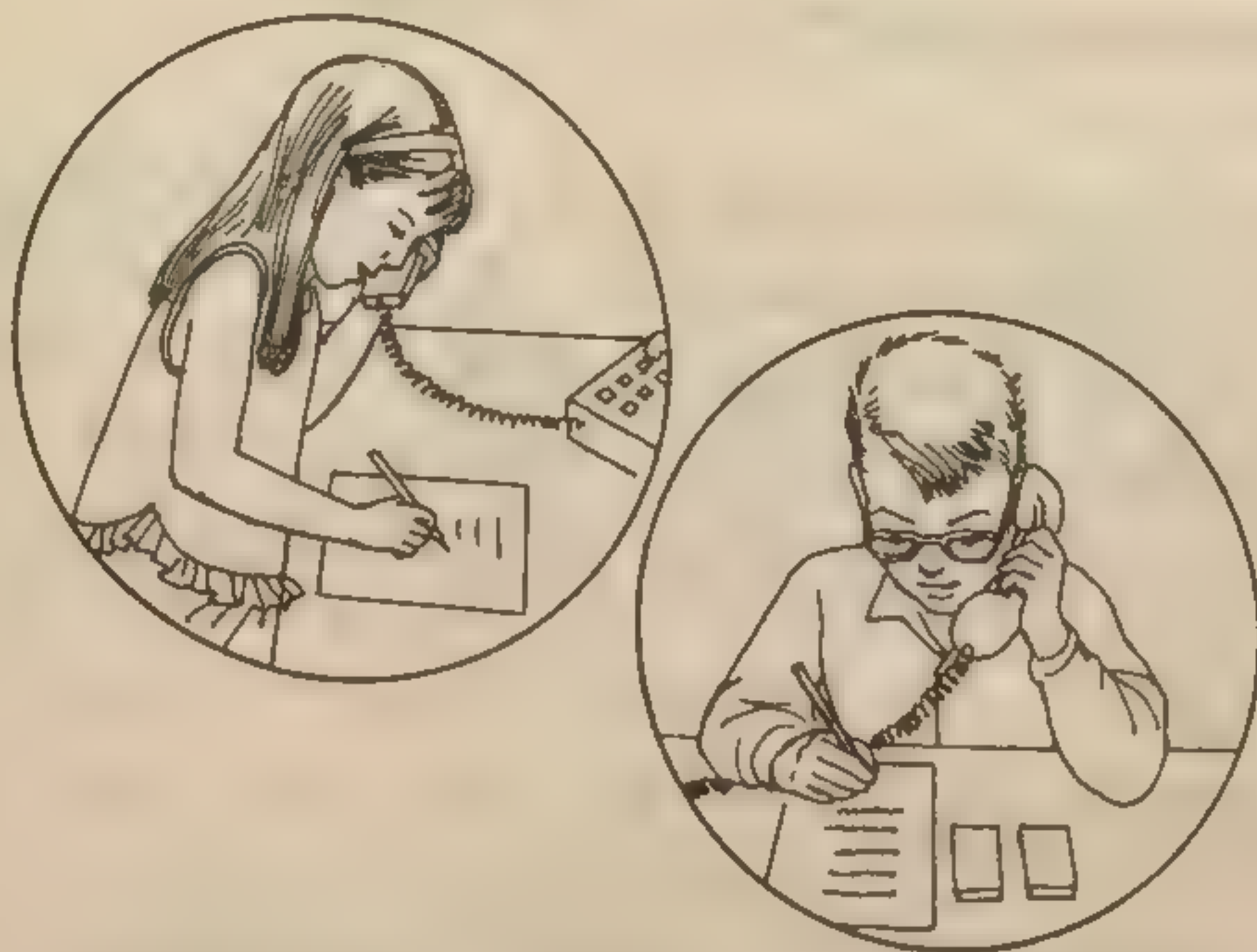
- Продолжайте: «Все, что сейчас от тебя требуется, — это медленно выкладывать на стол мастью кверху одну за другой оставшиеся в стопке карты и сообщать мне последовательно их названия. Понятно?»
- По мере того как друг перечисляет открытые карты, вы записываете на подготовленный листок бумаги названия этих карт под тем порядковым номером, под которым они ложатся на стол. Например, под номером 1 — даму бубен, под номером 2 — двойку пик и так далее.
- Обратите внимание на порядковый номер последней карты. Если он меньше 9, нужно вычесть его из 9; если между 9 и 17, нужно вычесть его из 18; если равно 18 и больше, нужно вычесть его из 27.

1.	ДБ
2.	2П
3.	КЧ
4.	4Т
5.	6Ч
6.	ТБ
7.	ВБ
8.	9П
9.	2Ч
10.	6Т
11.	ТП
12.	3Т
13.	ВЧ
14.	5Ч
15.	2Б
16.	
17.	

Рис. 2

- Например, если названы 15 карт (рис. 2), вам остается только вычесть 15 из 18 и получить 3. Теперь известна выбранная вашим другом карта — это ко-

роль
карт
• Сра
пора
Заме
испол
(см. с.



роль червей (третья с начала), а кроме того, число карт у него в кармане — три карты!

- Сразу две удачные отгадки на расстоянии — это поразит воображение кого угодно!

Замечание. Трюк основан на принципе, аналогичном использованному в фокусе «Девятая карта» (см. с. 74).



2), вам оста-
сь 3. Теперь
а — это ко-

Карточные развлечения

В этом разделе представлена смесь из самых разных трюков, головоломок и прочих любопытных забав. Есть тут и настоящие карточные фокусы, и всякие занятные «пустячки», которые можно показывать в промежутках между «серьезными» номерами.

КАРТОЧНЫЙ ЗАГОВОР

Еще один способ быстро проверить, что колода укомплектована полностью, то есть состоит ровно из 52 карт. Для того чтобы схема сработала, ведущему счет нужно знать, как пишутся числительные по-английски (или по-французски).

Эффект

Вы подсчитываете карты в колоде, выписывая их названия (от туза до короля) по-английски и каждый раз выкладывая на стол столько карт, сколько букв в их названиях. Общее число букв — 52.

Реквизит

Обыкновенная колода из 52 карт.

Подготовка

Никакой подготовки для проведения трюка не требуется.

Исполнение

- Все очень просто: выкладываете карты на стол, выписывая их названия по-английски. Количество выложенных карт одной масти — от туза до короля — должно соответствовать числу букв в их названии. Начните с туза (единицы) — 3 карты (a-s-e), затем идет двойка — 3 карты (t-w-o), тройка — 5 карт

Названия карт
(по-английски)

ace 3

two 3

three 5

four 4

five 4

six 3

seven 5

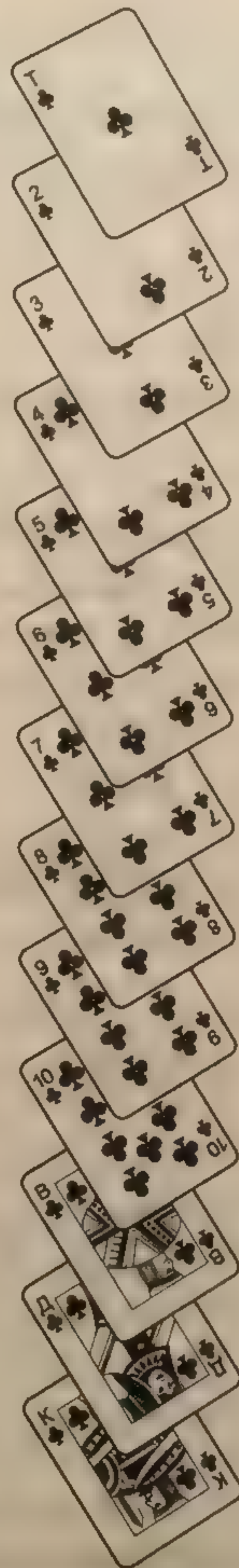
eight 5

nine 4

ten 3

jack 4

queen 5

king 4**Всего: 52**Названия карт
(по-французски)

as 2

deux 4

trois 5

quatre 6

cinq 4

six 3

sept 4

huit 4

neuf 4

dix 3

valet 5

reine 5

roi 3**Всего: 52**

(t-h-r-e-e) и так далее, вплоть до короля, — 4 карты (k-i-n-g).

- Если вы не ошибетесь, то 52-я карта будет соответствовать букве «g» в слове king.

Замечание. Трюк срабатывает и в том случае, когда названия карт пишутся по-французски.

НЕОБЫЧНЫЙ КАЛЕНДАРЬ

Хорошая увертюра к другим фокусам.

Эффект

Фокусник, рассказывая простенькую историю о картах, демонстрирует, как обычная карточная колода может быть связана с календарным годом — четырьмя его временами, 52 неделями и 365 сутками, а также с днями и ночами.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт с джокерами.

Подготовка

Уберите два джокера, а остальные карты разложите так, чтобы колода состояла из четырех полных мастей (от туза до короля каждая), следующих друг за другом. Составьте из карт этих мастей четыре стопки и разместите их по порядку: ниже всех черва, над ней трефа, далее бубна, а верхняя — пика. (В принципе можно поменять местами две масти одного цвета; важно, чтобы соблюдался порядок: нижняя масть — красная, над ней — черная, затем — опять красная и верхняя — черная.)

Исполнение

- Возьмите колоду рубашкой кверху.
- Начните свой рассказ, обращаясь к зрителям: «Знаете ли вы, что первая колода игровых карт

была изобретена мудрецом, жившим в те далекие времена, когда люди были куда ближе к природе, чем сейчас?»

- Выдержав паузу, продолжайте: «Этот великий человек считал необходимым отразить в новой игре ее связь с природными циклами».

- Покажите зрителям верхнюю (красную) и нижнюю (черную) карты, после чего положите их на прежнее место, сопроводив демонстрацию словами: «Красные карты представляют свет и дневное время, а черные соответственно — тьму и ночь».

- Разбейте колоду на четыре стопки (по 13 карт в каждой) и положите их на стол мастью кверху. Продолжайте рассказ: «Четыре масти представляют четыре времени года».



- Разложите на столе 13 карт одной из стопок и объясните: «Число карт каждой масти — 13, что соответствует количеству лунных месяцев в году». Поясните для тех, кто не знает, что лунный месяц равен приблизительно 28 дням.

- Рассказывайте дальше: «Число карт в колоде равно 52, то есть количеству недель в году.
- И последнее, но не менее важное наблюдение: если вы подсчитаете общее количество значков масти на всех картах (у валета — 11, дамы — 12 и короля — 13), то получите 364. Добавьте джокер — и вот вам число дней в году! А еще один джокер припасен на случай високосного года (366 дней). Тот мудрец воистину знал, что делал, изобретая карты!»
- Сложите карты вместе и два-три раза перетасуйте колоду. Теперь вы готовы к исполнению следующего фокуса.

ТОЧЕЧНОЕ БОМБОМЕТАНИЕ

Эффект

Когда «бомбить» пытается зритель (выстреливает картой, надеясь попасть в корзину для бумаг или в цилиндр — традиционный головной убор иллюзионистов), то у него ничего не получается. Сам же фокусник демонстрирует чудеса точности, причем без видимых усилий.

Реквизит

Обыкновенная колода из 52 карт, а также цилиндр или корзина для бумаг.

Подготовка

Тренируйтесь до тех пор, пока не сумеете точно выполнять трюк всякий раз, когда потребуется.

Чтобы «выстрелить» картой, надо мягко придерживать ее за верхний и нижний края большим и средним пальцами (рис. 1).

Держать карту следует строго горизонтально и прямо над «целью»: она должна упасть точно в корзину или в цилиндр, не задев за края.

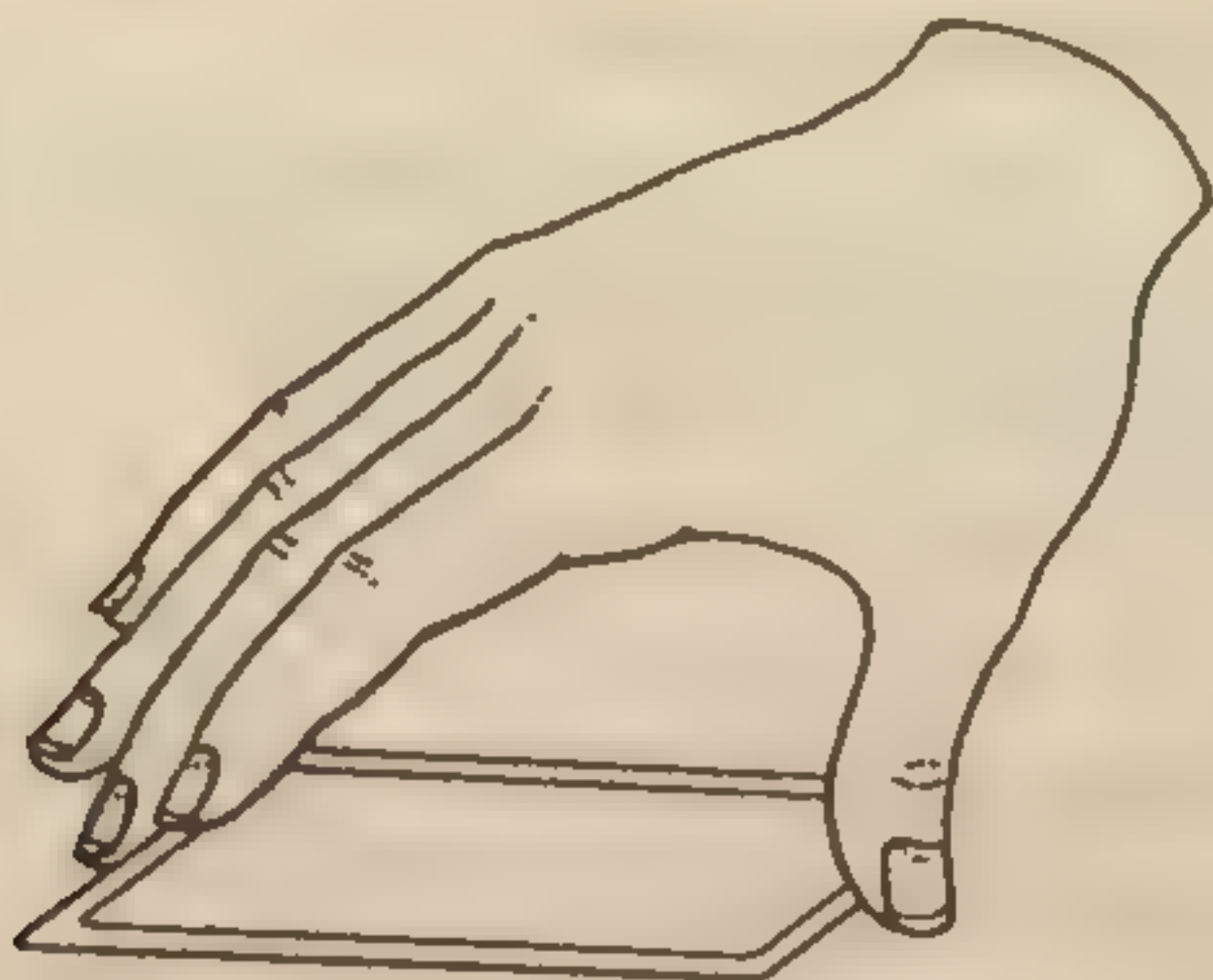


Рис. 1

Исполнение

Поставьте на пол корзину для бумаг или перевернутый цилиндр (рис. 2).

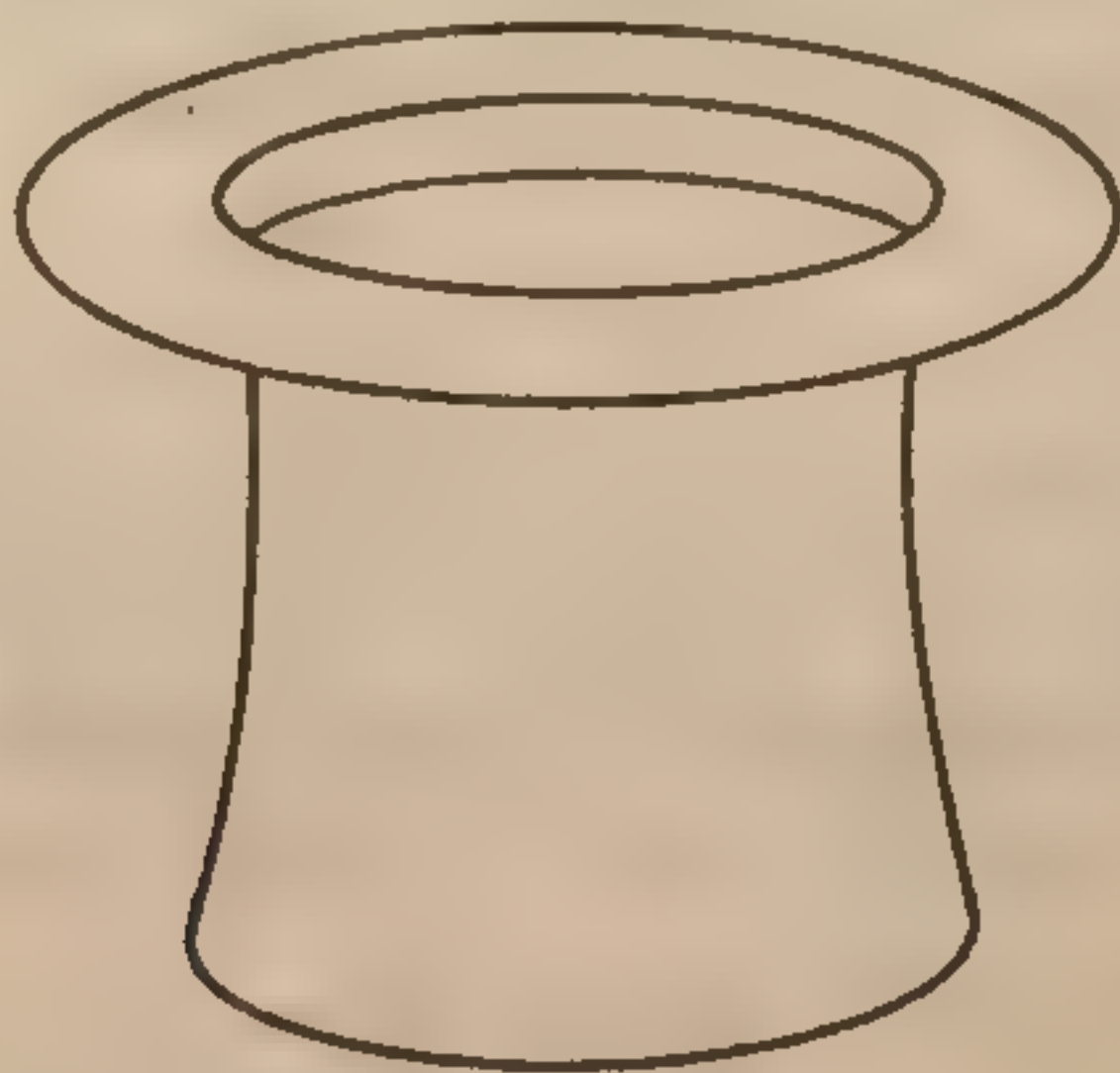


Рис. 2

- Вызовите зрителя на соревнование, предложив ему бросать карты в корзину или цилиндр, держа руку на уровне плеча. При этом попасть надо пять раз из пяти.
- Вероятность того, что зритель, не зная правильной техники «бомбометания», справится с заданием, чрезвычайно мала. Вам же следует попасть все пять раз.
- Когда закончите, решите сами: либо посвятить зрителя в свой секрет, либо предложить ему попытаться счастья в другой раз: вдруг повезет?!

КАРТОЧНАЯ ГОЛОВЛОМКА

Легкая и быстрая головоломка, которой вы можете развлечь зрителей в любой момент представления.

Эффект

Фокусник бросает вызов зрителям, предлагая найти быстрое решение головоломки с тремя картами. Это не так легко, как кажется на первый взгляд.

Реквизит

Обыкновенная колода из 52 карт.

Подготовка

Перед тем как предлагать зрителям головоломку, убедитесь, что сами знаете ответ.

Исполнение

- Разложите на столе перед каждым из зрителей в ряд по три карты рубашками кверху.
- Попросите их открыть свои центральные карты — это будет исходное положение (рис. 1).

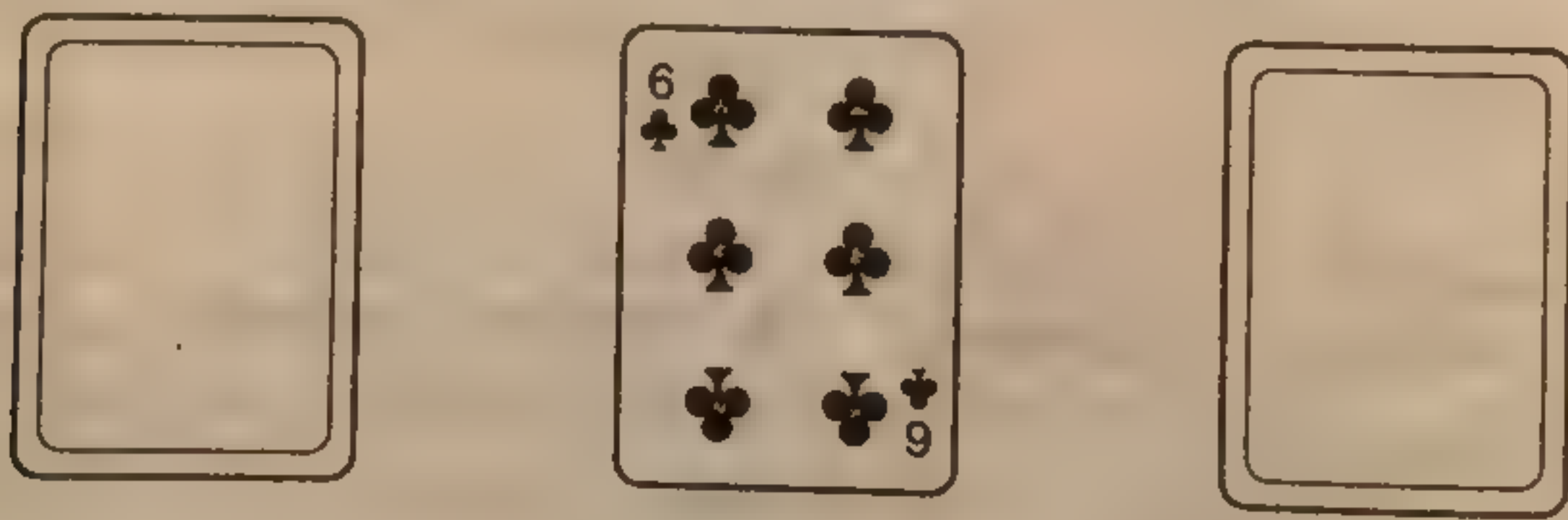


Рис. 1

- Условия головоломки просты. За каждый ход можно перевернуть только две карты, а задание состоит в том, чтобы за три хода — не больше и не меньше — открыть на столе все три карты.
- Дайте зрителям пару минут на попытку решить головоломку самостоятельно. При каждой неудаче они

могут восстановить исходное положение и попробовать свои силы снова.

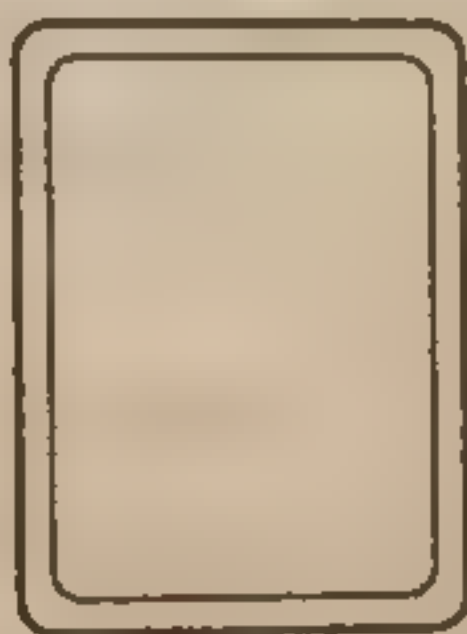
- Если кому-нибудь удалось найти решение, отведите его в сторону и попросите показать вам.
- Когда две минуты истекут, можете продемонстрировать зрителям, как правильно решается головоломка (или предложите показать это тому, кто с ней справился).
- Решение приведено ниже, причем «зеркальный» вариант также удовлетворяет условиям задачи:

Первый ход: переворачиваете вторую и третью карты.

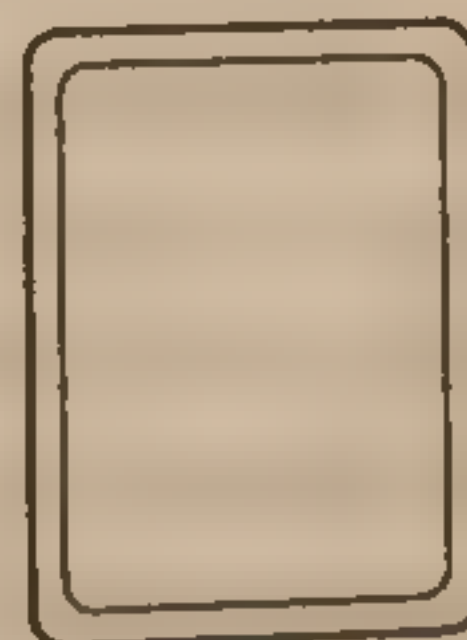
Второй ход: переворачиваете первую и третью карты.

Третий ход: переворачиваете вторую и третью карты.

Первый ход



Второй ход



Третий ход

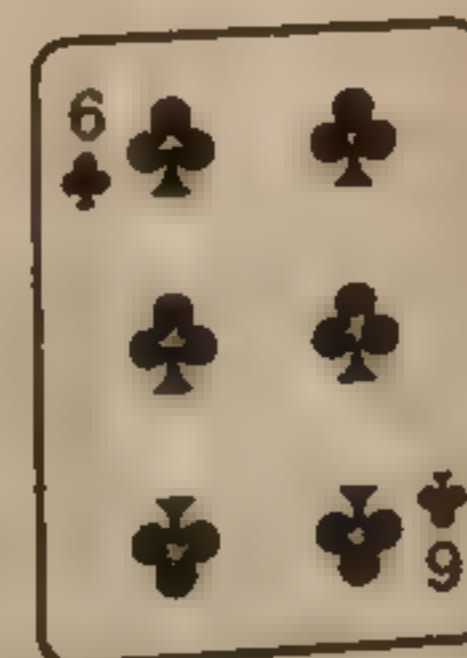


Рис. 2

ГОЛОВОЛОМКА С ПОДСКАЗКОЙ

В этой, не менее простой, головоломке также используются три карты.

Эффект

Зритель должен расшифровать записанную на бумаге инструкцию-подсказку и найти правильный ответ.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, карандаш и бумага.

Подготовка

На листе бумаги напишите: «Справа от двойки находится по меньшей мере одна тройка. Слева от тройки находится по меньшей мере еще одна тройка. Слева от трефы находится по меньшей мере одна черва. Справа от червы находится по меньшей мере еще одна черва. Назовите эти три карты». Сложите карты таким образом, чтобы верхней оказалась двойка червей, под ней — тройка червей, а третьей сверху — тройка треф.

Исполнение

Выложите по одной на стол три верхние карты колоды рубашками кверху (рис. 1).

- Объясните зрителям: «Карты пронумерованы — 1, 2 и 3, если считать слева направо. Чтобы отгадать их,



Рис. 1

попытайтесь воспользоваться написанной здесь подсказкой». С этими словами положите листок бумаги перед зрителями.



Рис. 2

- Дайте им две минуты и тому, кто первым справится с задачей, пообещайте какой-нибудь приз.
- Когда кто-то решит ее — или просто истечет время, — откройте карты, как показано на рис. 2.

ФОКУСНИК ВСЕГДА ВЫИГРЫВАЕТ

Этим трюком можно развлечь зрителей в любой момент представления, что только укрепит вашу репутацию фокусника.

Эффект

Зрителю кажется, что он совершенно самостоятельно выбирает одну из трех карт. После чего фокусник отгадывает, какую именно.

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт.

Подготовка

Научитесь вести отвлекающие внимание разговоры — с их помощью вы сумеете быстро исполнить трюк.

Исполнение

- Разверните карты веером и мастью к себе.
- Вытащите туз и положите его рубашкой кверху рядом с остальными картами, приговаривая: «Вот кто предскажет, что произойдет дальше» (рис. 1).

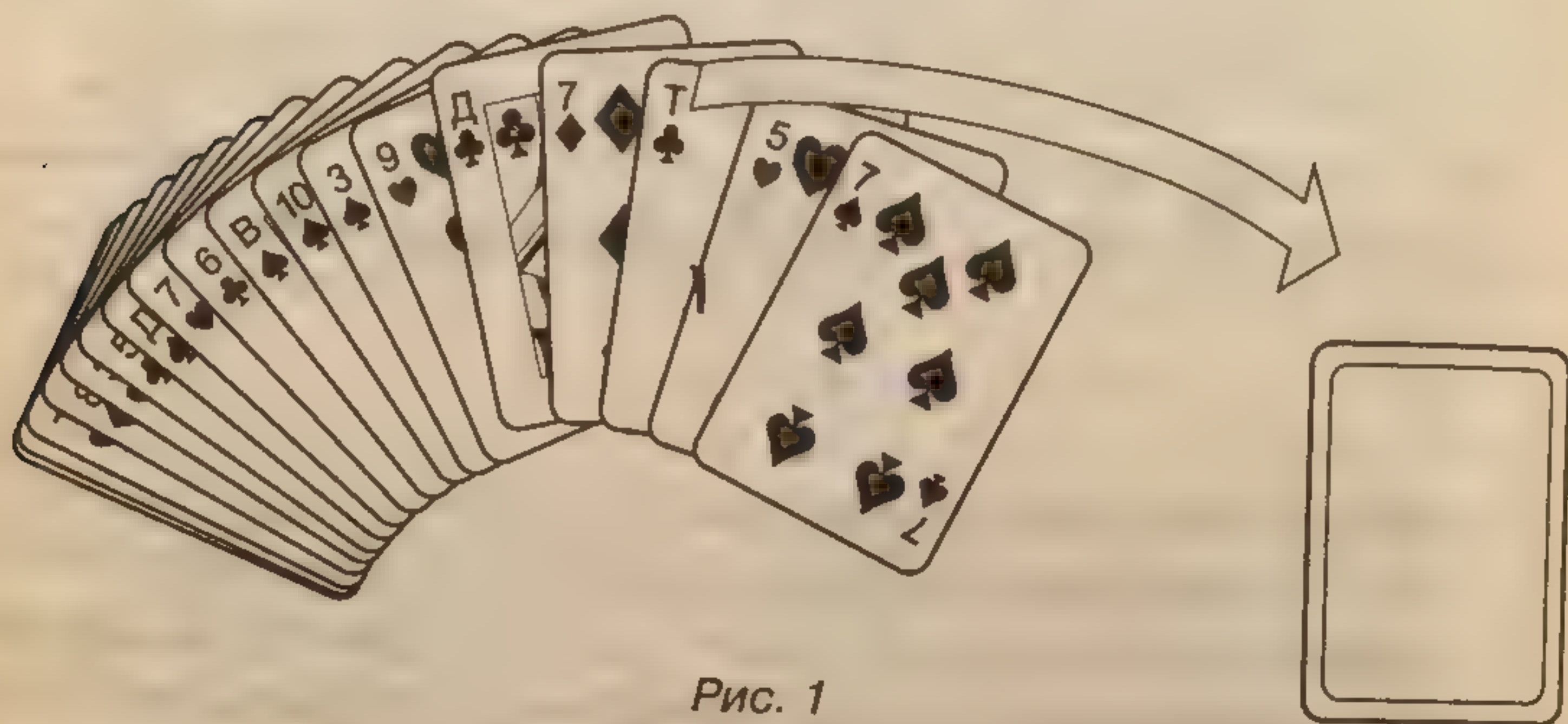


Рис. 1

- Внимательно посмотрите на карты и после недолгого раздумья выньте еще две любые карты и еще один туз. Запомните, где среди них туз, и разложите карты перед собой также рубашками кверху (рис. 2).



Рис. 2

- Объясните задание зрителю: «Перед вами три карты. Возьмите две из них». Дальнейшие ваши действия зависят от того, на какой из трех карт остановит свой выбор зритель.

- Если он возьмет те карты, которые не являются тузом (где он лежит, вы уже запомнили), то все последующие шаги чрезвычайно просты. Вы говорите: «Я как раз предсказал, что вы оставили на столе туз», — и просто откройте тот туз (первый), что был заранее отложен вами в сторону. Вторым открытым тузом подтвердит точность вашего предсказания.
- Если среди выбранных зрителем карт есть туз (второй), попросите одну из этих карт. Если ею окажется туз, то со словами: «Вероятность того, что мне передадут туз, была один к трем — и все-таки я предсказал правильно!» — вы открываете сначала первый туз, а затем показываете тот, что держите в руке. Снова ваше предсказание сбылось.
- Если же, передав вам одну карту (не туз), зритель остается на руках с тузом, снова сошлитесь на свое предсказание: «У вас туз — и я предсказал это заранее». Открытый (первый) туз подтвердит ваш дар ясновидения.
- Итак, в любом случае фокусник выигрывает.

ЧЕТЫРЕ КАРТЫ РЕШАЮТ ВСЕ

Эффект

Зритель задумывает любую карту. Фокусник спрашивает его, какую именно, а получив ответ, лезет в карман и, не глядя, вытаскивает в определенном порядке от одной до четырех карт. Они указывают и на масть (первая или последняя вынутые карты), и на величину (сумма одной, двух, трех или четырех карт) той, что была загадана зрителем.

Реквизит

Обыкновенная колода игровых карт, а также пиджак с глубокими боковыми карманами.

Подготовка

Заранее сложите четыре карты в такой последовательности: сверху — туз треф, ниже — двойка червей, еще ниже — четверка пик, а под ней — восьмерка бубен (рис. 1). Запомните этот порядок. Здесь нет ничего трудного, поскольку каждая последующая карта — это удвоенная предыдущая, а расположение мастей определяется уже знакомой читателям системой ТаЧПаБ (см. с. 91—92).

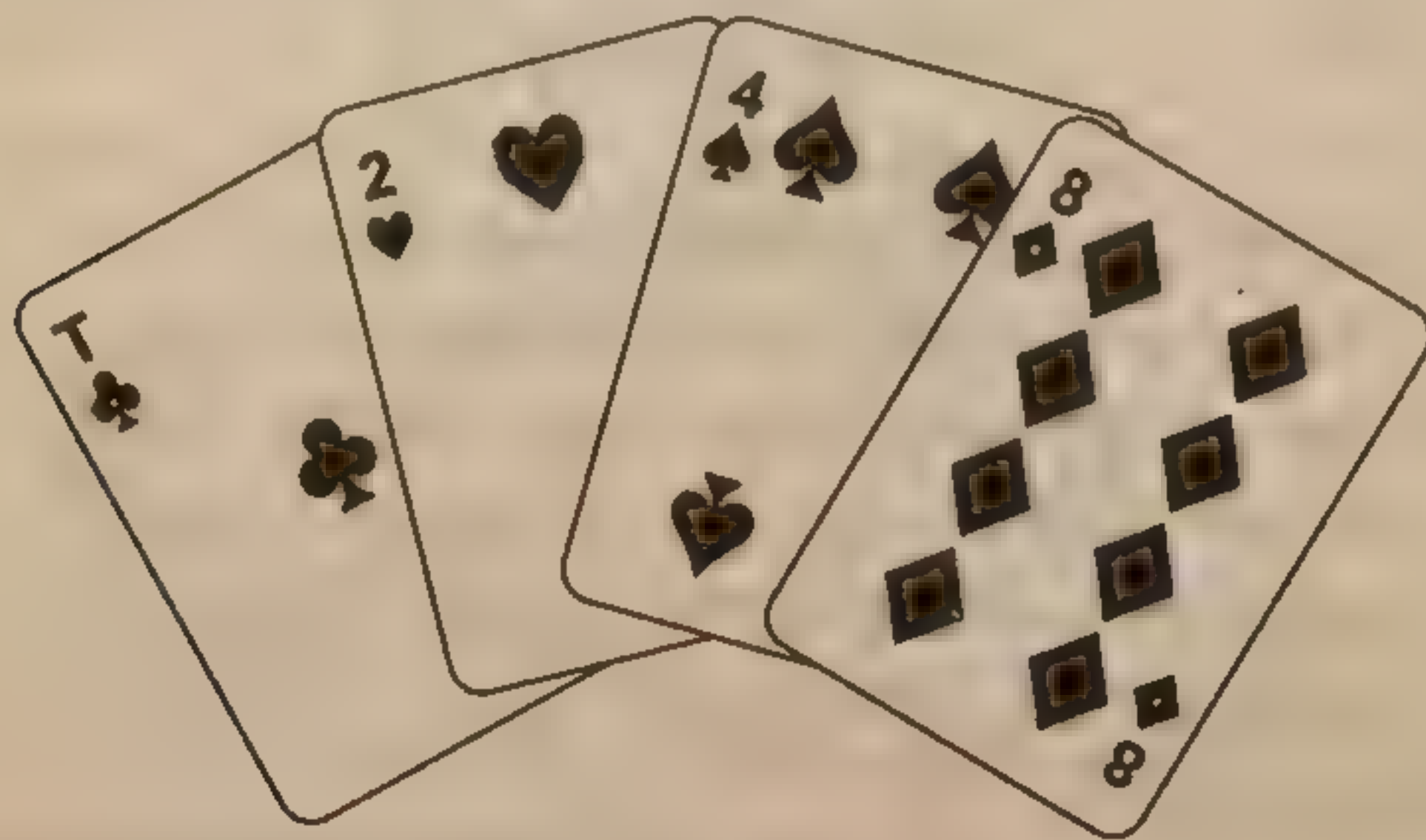


Рис. 1

Положите карты горизонтально в карман, рубашками наружу (рис. 2), а остальные уберите.

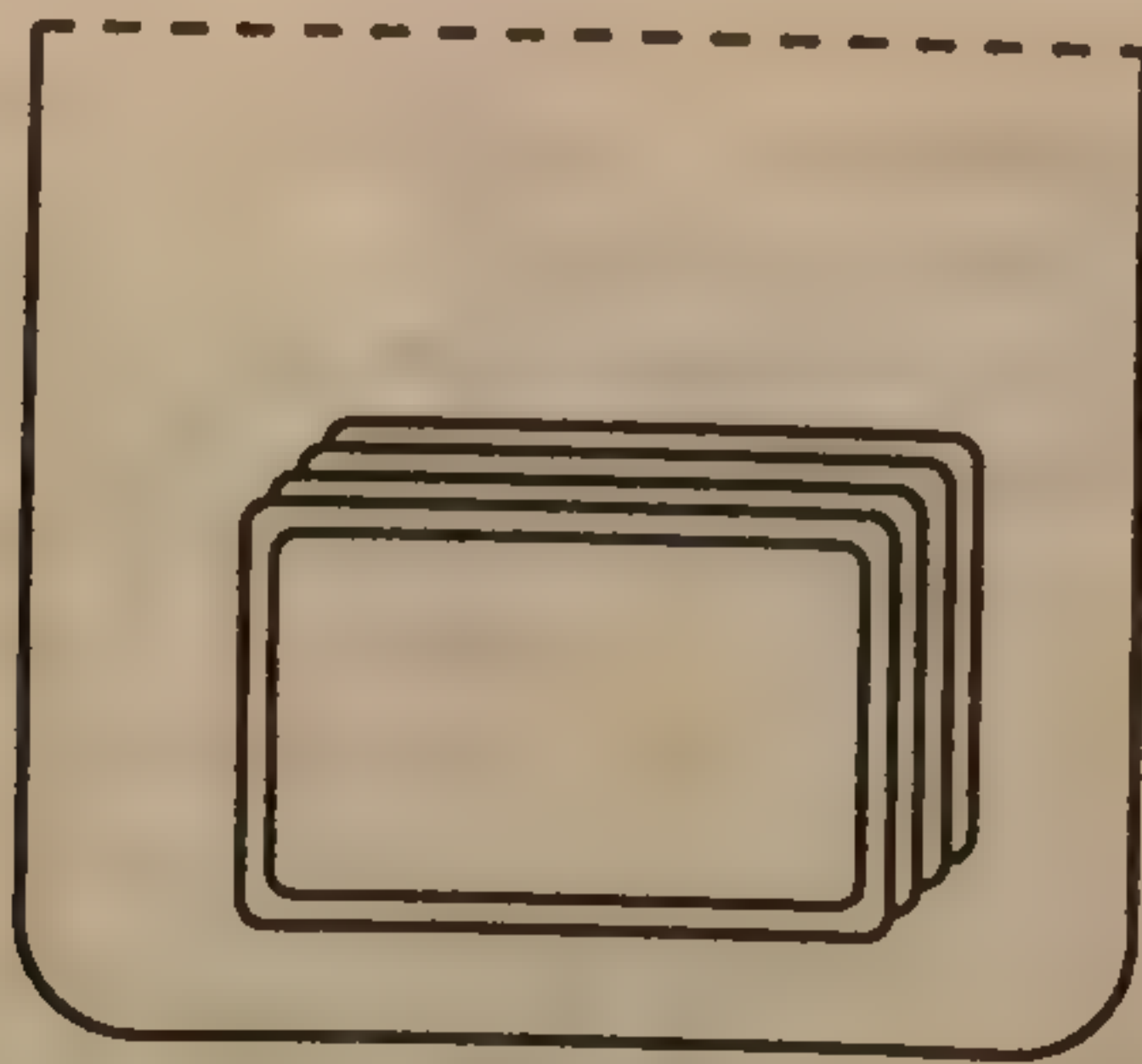


Рис. 2

Исполнение

- Попросите зрителя перетасовать колоду и задумать любую карту.
- Заберите у него колоду и положите ее в карман вертикально за теми четырьмя картами, которые были приготовлены заранее.
- Объясните, что вы еще не достигли той степени совершенства, при которой сможете сразу, не глядя, вынуть из кармана загаданную карту. Но, по меньшей мере, сумеете вынуть несколько карт равновеликих!

Зритель выбрал пятерку червей



+

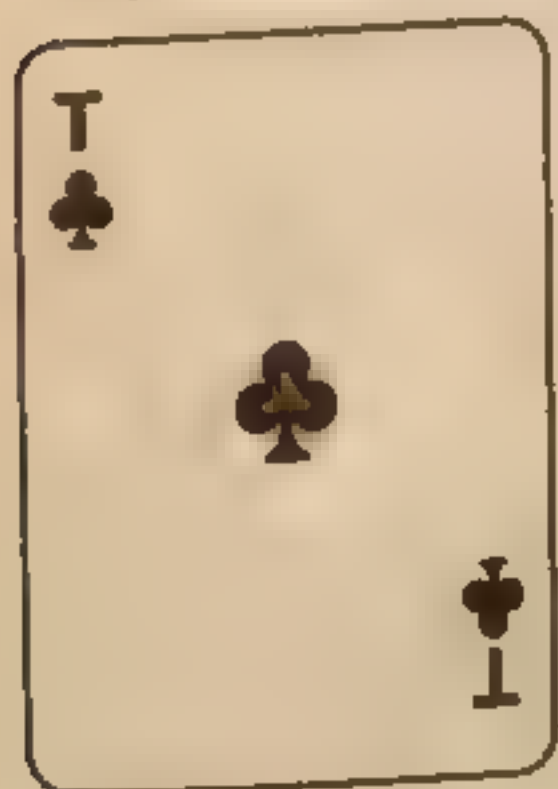


дает вам 5



дает вам масть

Зритель выбрал валета треф (величина равна 11)



+



+



*дают 11;
первая карта
дает масть*

Рис. 3

- Предложите зрителю: «Хотите, покажу, как это делается? Итак, назовите вашу карту». Получив ответ, вы начинаете по одной вытаскивать карты из кармана и раскладывать их на столе рубашками кверху.

Вне зависимости от того, какую карту назовет зритель, вы сможете быстро составить в уме необходимую комбинацию из той четверки карт, что лежит в кармане. Какой бы масти ни была загаданная карта, вы вытаскиваете карту той же масти первой или последней, подчеркивая, что она определит масть. А что касается достоинства задуманной карты, то ваших четырех карт достаточно, чтобы, сложив их величины (два, три или четыре), получить любое число от 1 до 13!

- Два примера приведены ниже (рис. 3).
- Продумайте, какие карты вы должны вытащить из кармана еще до того, как опускать в него руку. Попробуйте составить наилучшую комбинацию (их может быть несколько), определяющую задуманную карту. Засунув пальцы между четырьмя заготовленными картами, вы сумеете вытащить любые из них быстро, безошибочно и в нужном порядке.
- В редких случаях зритель может задумать одну из четырех заготовленных карт. Тогда совершите настоящее маленькое чудо — без всяких объяснений сразу же вытаскивайте заветную карту!

КАРТОЧНЫЕ
СПОРИМ

Эффект
Фо
ру
По
ся
кот
нео

Реквизи
Од
ко
и р

Подгот
По
ни
М
ш
У
ш
н
на

СПОРИМ?

Эффект

Фокусник кладет небольшую монетку на карту, которую устанавливает на пальце, добиваясь равновесия. После чего спорит, что никому из зрителей не удастся вытянуть карту, не прикасаясь руками к монетке, которая должна остаться на пальце. Зрители делают несколько безуспешных попыток и проигрывают!

Реквизит

Одна карта из новой или почти не использованной колоды и монетка в 25 центов (соответствует по весу и размерам новому рублю. — Прим. пер.).

Подготовка

Потренируйтесь, добиваясь безошибочного исполнения этого трюка в любое время.

Монетка должна находиться строго по центру подушечки вашего указательного пальца левой руки. Указательным пальцем правой щелкните по меньшему ребру карты (как при детской игре в «щелбаны»). Карта должна улететь, а монетка остаться на подушечке пальца.

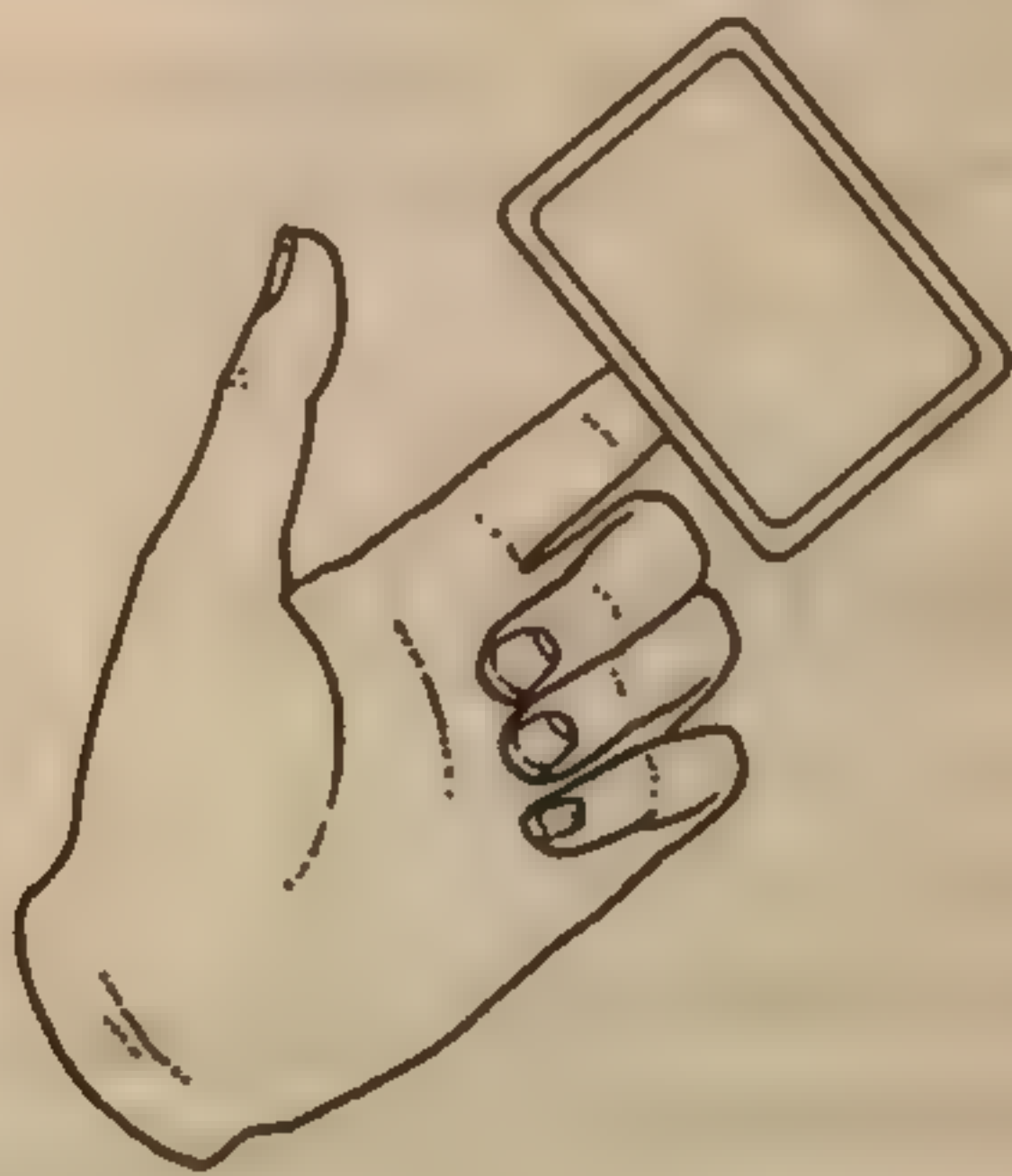


Рис. 1

Исполнение

- Добейтесь, чтобы карта на вашем левом указательном пальце сохраняла равновесие (рис. 1).
- Осторожно положите монетку на карту — прямо над подушечкой пальца.
- Предложите зрителям: «Спорим, что я уберу карту, не касаясь руками монетки, а сама она останется на пальце?»

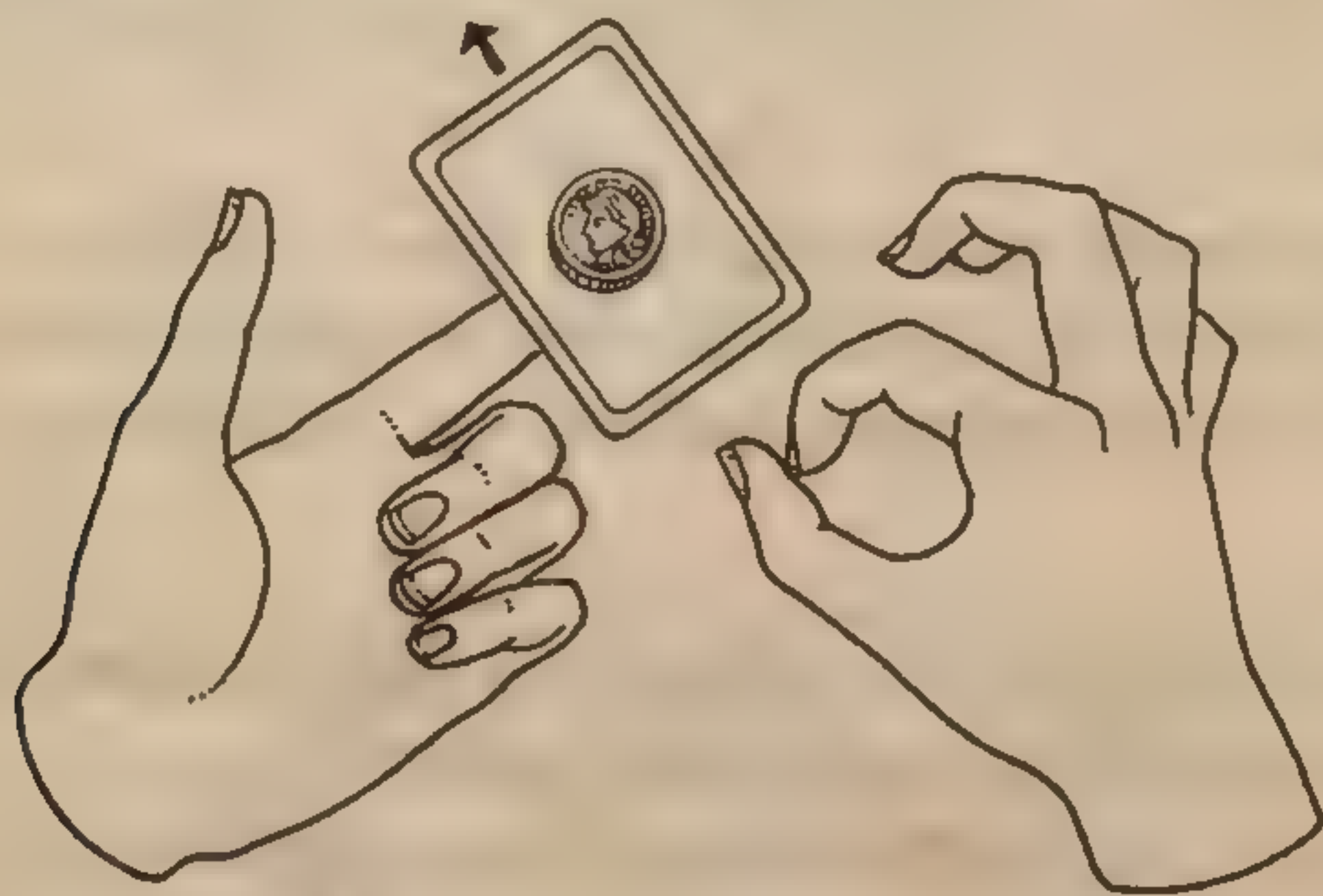


Рис. 2

- Дайте возможность желающим попробовать — не зная техники исполнения этого трюка, они почти наверняка потерпят фиаско.
- Одним эффектным жестом покажите им, как это делается, выигрывая спор (рис. 2).

ЧЕЛОВЕК ПРОХОДИТ СКВОЗЬ КАРТУ!

Эффект

Фокусник спорит со зрителями, что сможет пройти сквозь обыкновенную игральную карту, — и выигрывает!

Реквизит

Обыкновенная колода игральных карт, еще одна карта (которую вам не жалко безнадежно испортить — это может быть лишний джокер, карта-календарик или карта с инструкциями, уложенная в коробку с новой колодой). Кроме того, потребуются ножницы.

Подготовка

Следует особым образом подготовить дополнительную карту — подобно тому как из листа бумаги вырезают ажурные елочные гирлянды (рис. 1). Для начала сделайте в ней надрез (а) на всю длину посередине, оставив отступы с боков (б), равные $\frac{1}{8}$ ширины карты.

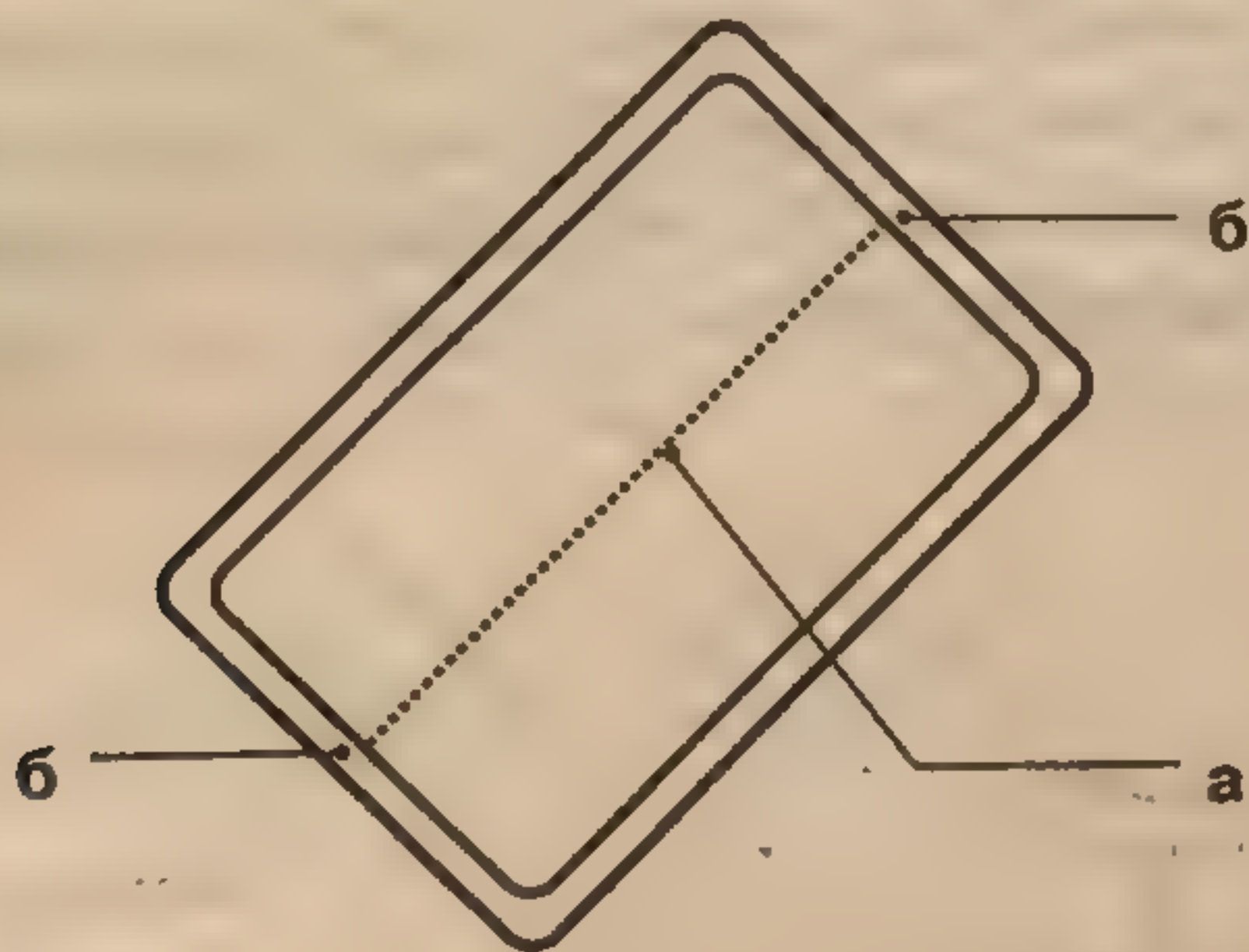


Рис. 1

Сложите карту пополам и с помощью острых ножниц сделайте попеременно несколько прямых надрезов — от центра (линии сгиба) до сдвоенных краев карты (в), но не достигая их, и от сдвоенных краев карты почти до линии сгиба (г), как показано на рис. 2. Затем расправьте карту и положите куда-нибудь в середину колоды (рис. 3). Очевидно, «недорезанная» карта будет немного топорщиться, так что вам не составит особого труда определить ее в колоде.

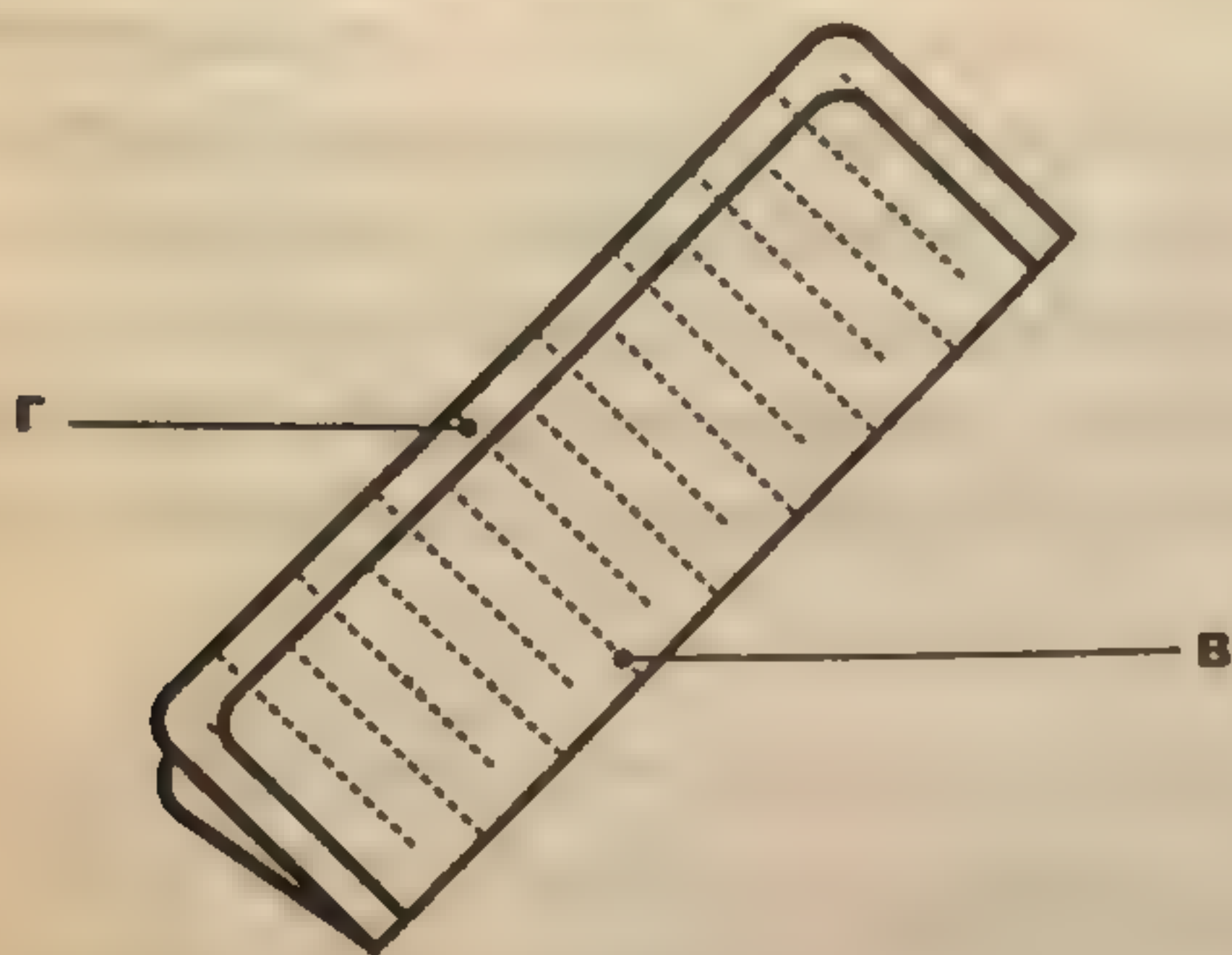


Рис. 2

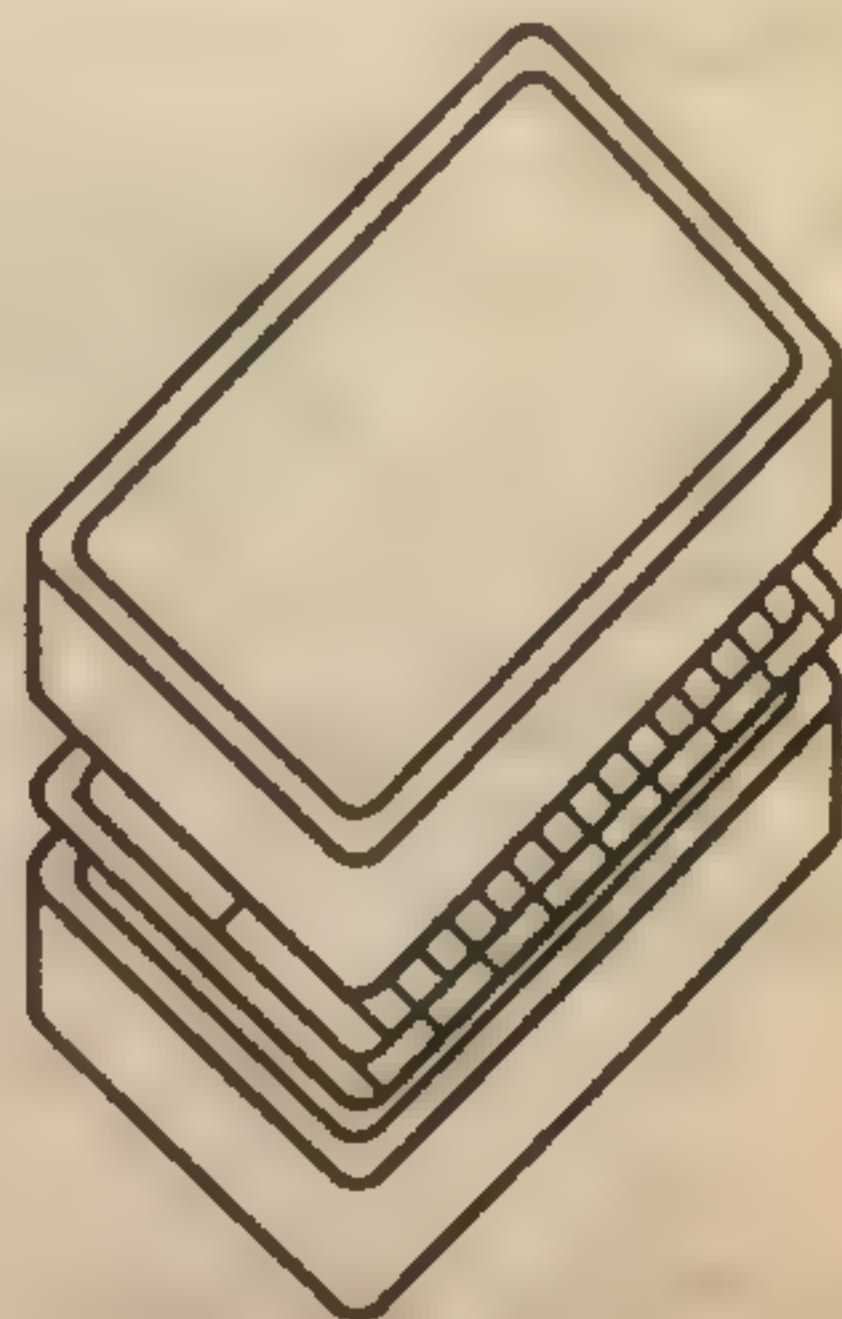


Рис. 3

Исполнение

- Для начала заинтригуйте публику: «Вам доводилось когда-нибудь видеть, как фокусник проходит сквозь игральную карту? Скажете, не может быть? Хорошо, тогда я покажу вам этот удивительный трюк. Вот как это делается!».

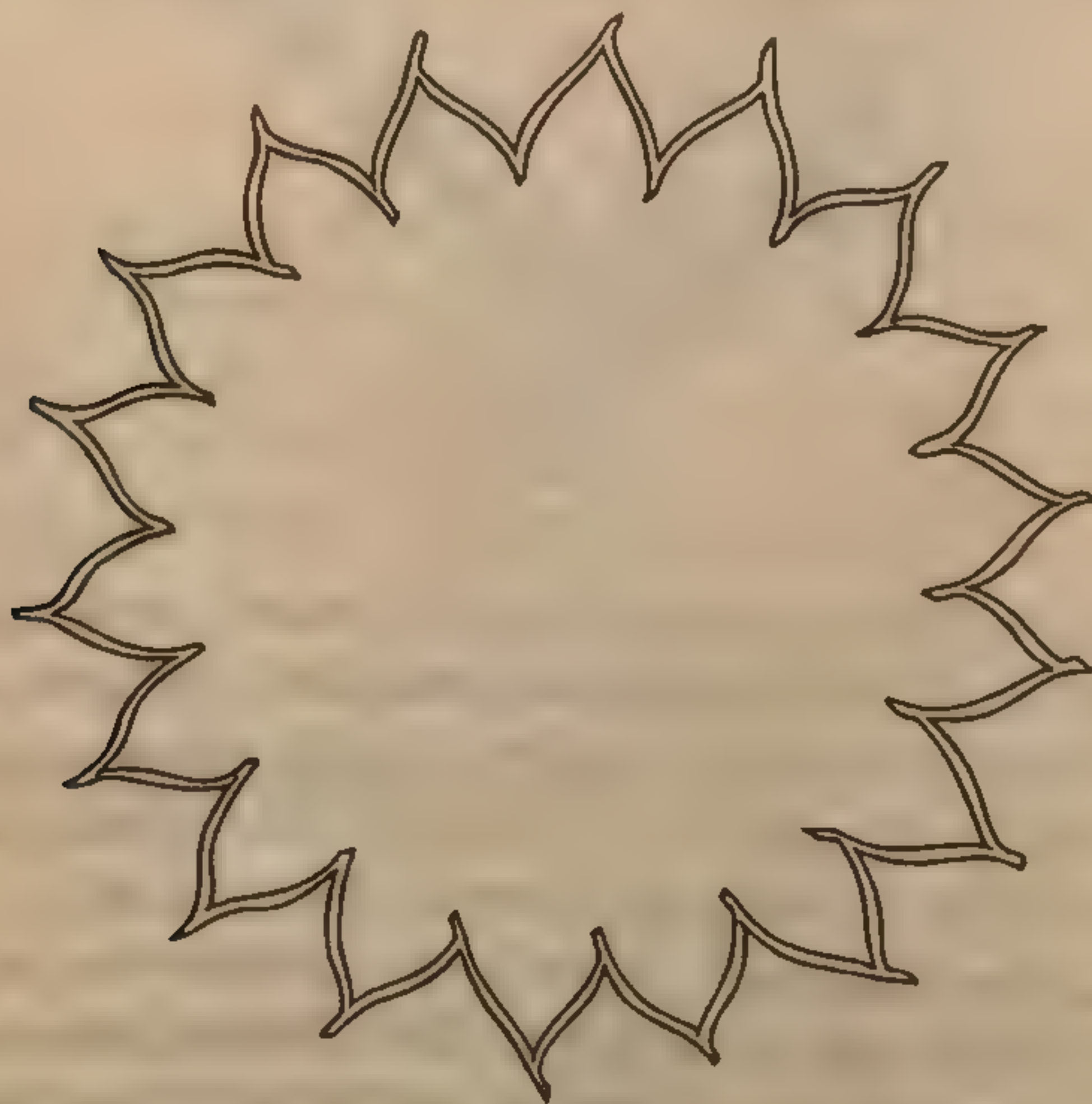


Рис. 4

- Переберите карты и вытащите ту самую, заранее «изрезанную». Медленно и очень аккуратно, всячески нагнетая волнение у зрителей, разверните карту в своеобразный ажурный «цветок» (рис. 4).
- Согнувшись, пройдите сквозь образовавшуюся петлю — и раскланяйтесь под аплодисменты присутствующих.

ПОТЯНЕМ ЗА ОДНУ — ПОДНИМЕМ ШЕСТЬ!

Эффект

Фокусник спорит со зрителями, что тем не удастся так сложить шесть карт, чтобы, потянув за одну из них, можно было бы поднять все, — да еще оставляя видимыми их лицевые стороны. После нескольких безуспешных зрительских попыток выполнить задание фокусник показывает, как это делается.

Реквизит

Шесть обыкновенных карт.

Подготовка

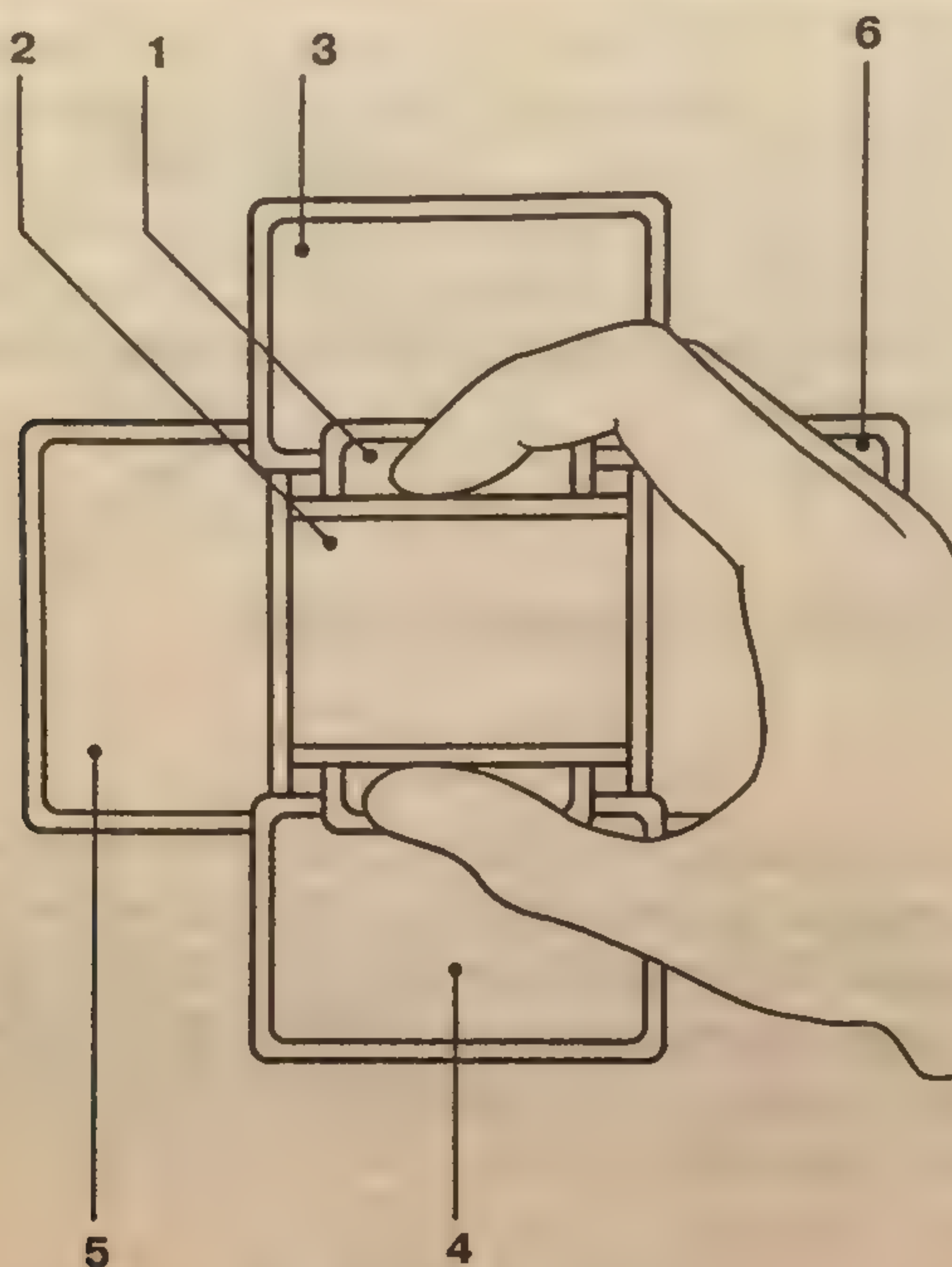
Потренируйтесь в технике выполнения фокуса, описанной ниже.

Положите перед собой на стол вертикально и рубашкой кверху первую — свою главную — карту (1).

Следующую карту (2) положите сверху горизонтально.

Оставшиеся четыре карты (3—6) раскладываются вокруг первых двух внахлестку (их уголки ложатся друг на друга), как показано на рисунке. Сначала под главную карту горизонтально укладываются карты 3 и 4.

Последние две — 5 и 6 — укладываются вертикально поверх карты 2, но уголки их поддеваются под уголки карт 3 и 4.



Вся конструкция может быть поднята в воздух за одну-единственную карту (2) и повернута лицевой стороной к зрителям.

Исполнение

- Разложите шесть карт на столе рубашками кверху.
- Предложите зрителям придумать способ, как поднять в воздух все шесть, держа пальцами за концы одной-единственной. Добавьте к этому еще одно условие: когда карты будут подняты, все лицевые стороны должны быть видимы.
- Когда зрители утомятся от своих — скорее всего, безрезультатных — попыток, покажите, как это делается.

КАРТА ПРОСОЧИЛАСЬ В ДЫРУ

Очень эффектный трюк, который наверняка понравится юным зрителям.

Эффект

Фокусник просит кого-то из аудитории попытаться протолкнуть обыкновенную карту сквозь маленькое круглое отверстие в тонком листе картона. При этом карту нельзя никоим образом сгибать, а отверстие надрывать! Когда у зрителя ничего не получится, фокусник показывает, как это сделать. Если же зритель успешно справляется с заданием, фокусник, не смущаясь, демонстрирует более простой способ.

Реквизит

Игральная карта стандартного размера, квадрат из тонкого картона 4×4 дюйма (дюйм равен 2,5 см. — Прим. пер.), нож, доска для резки, а также круглый ручной компас и карандаш.

Подготовка

Обведя карандашом компас, нарисуйте в центре картонного квадрата кружок диаметром 1,5 дюйма. С помощью острого ножа вырежьте его, оставив в середине отверстие (рис. 1). Перед началом демонстрации трюка не забудьте приготовить «дырявый» квадратный кусок картона, обыкновенную игральную карту и карандаш.

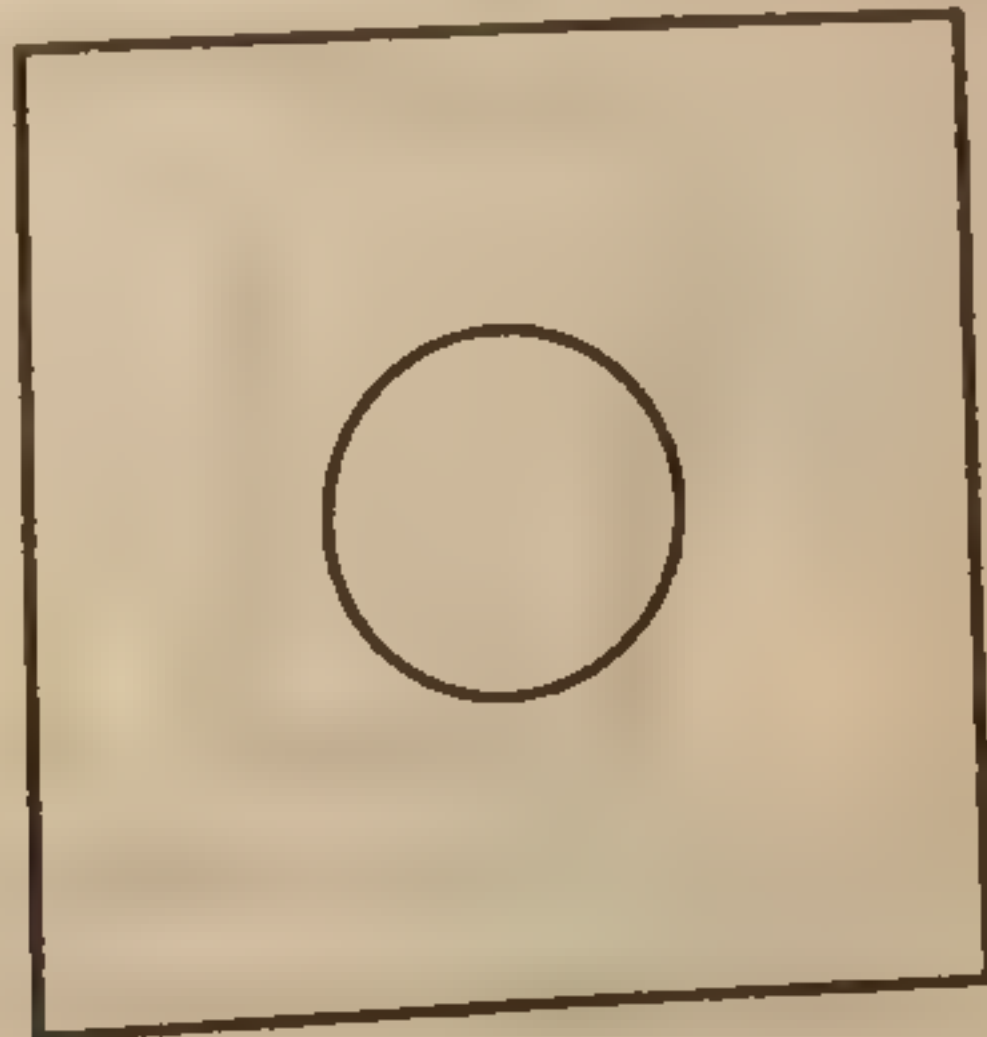


Рис. 1

Исполнение

- Предложите зрителю протолкнуть карту в круглое отверстие, не сгибая ее и не надрывая отверстия.
- Когда у зрителя ничего не получится, покажите ему, как это сделать.
- Сложите пополам картонный квадрат (рис. 2), а затем осторожно изогните концы сгиба, после чего отверстие станет шире. Если сделать это аккуратно, то отверстие увеличится настолько, что игральная карта легко пройдет сквозь него (рис. 3).

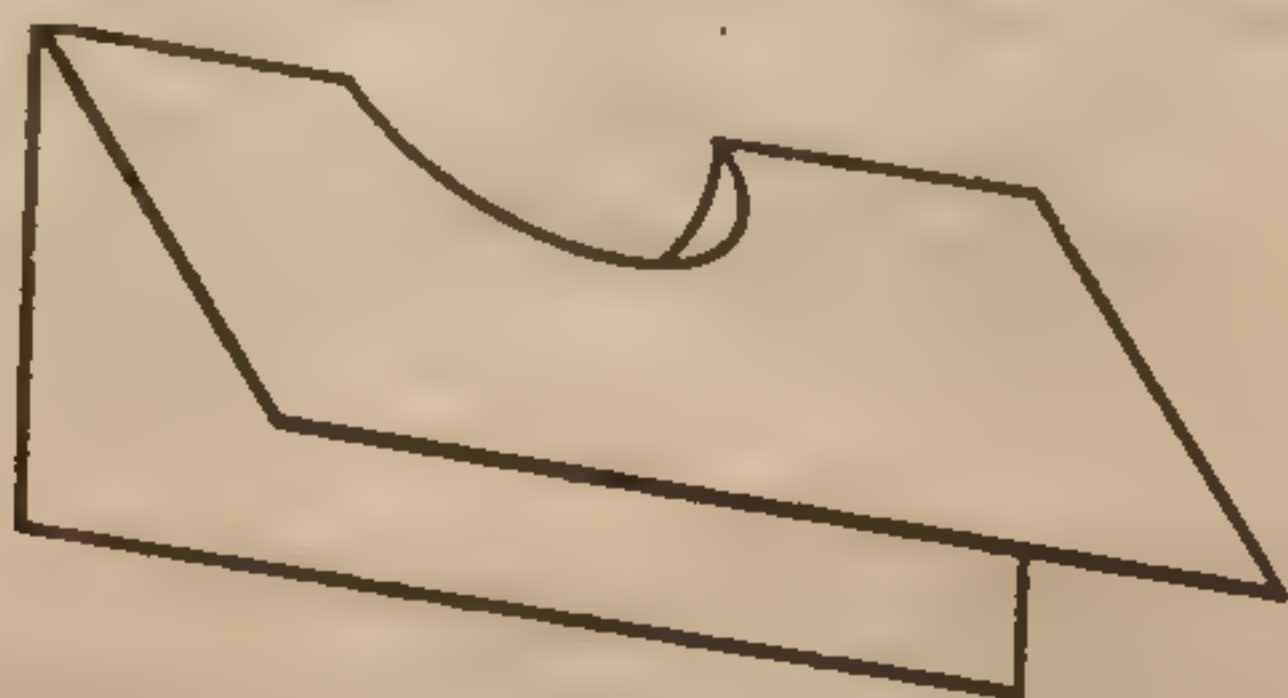


Рис. 2



Рис. 3

- Чтобы завершить трюк на шутливой ноте (а это необходимо, если кому-то из зрителей удастся выполнить его), сообщите аудитории: «Конечно, карту можно протолкнуть и более простым способом!»

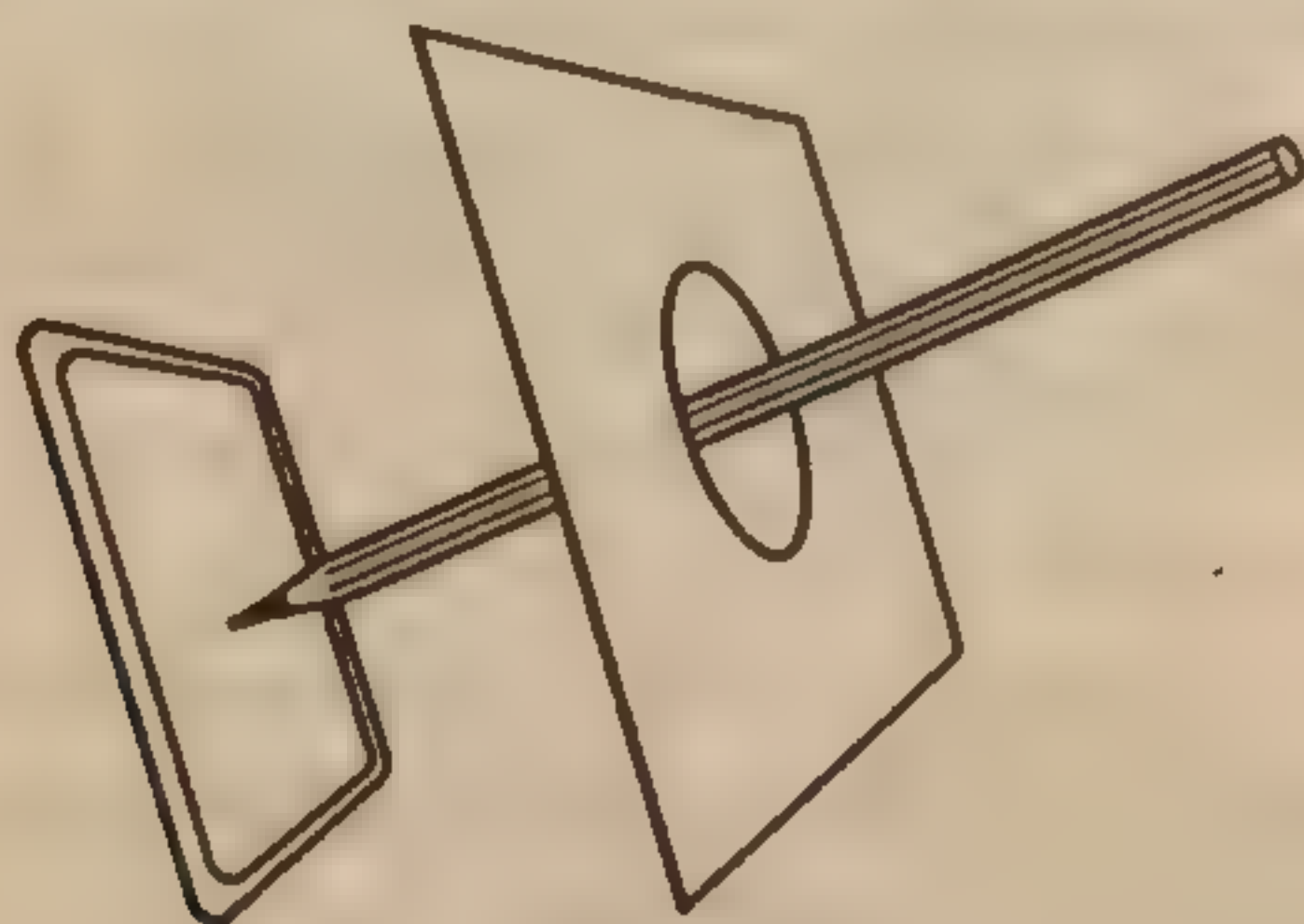


Рис. 4

- Возьмите карандаш, просуньте его в отверстие и толкните карту, находящуюся за листом картона (рис. 4), объяснив с улыбкой: «Вот видите, как и требовалось, я протолкнул карту через отверстие!»

ФИНАЛЬНЫЙ ТРЮК

Хороший фокус для эффектного завершения выступления. Но, исполнив его, вы полностью разрушите свою колоду!

Эффект

Фокусник просит выйти самого сильного из зрителей и разорвать колоду пополам. Если доброволец будет держать карты вместе и достаточно крепко, то вряд ли его попытки закончатся успехом. А вот фокуснику трюк удастся с легкостью.

Реквизит

Две использованные колоды карт (не пластиковых) с одинаковым рисунком (лицевых сторон и рубашек),

эластичная лента (резинка, бинт), а также пиджак с глубокими боковыми карманами. Кроме того, необходимы острый нож, доска для резки, плита с духовкой, жароустойчивые тарелки и кухонная рукавичка (ими берут горячую кастрюлю или сковороду).

Замечание. Если применяется плита или какой-либо иной нагревательный прибор, необходим контроль со стороны взрослых.

Подготовка

Подготовьте колоду для «разрывания на части» одним из двух способов, описанных ниже.

Первый способ. Разложите карты на чистых тарелках (рис. 1) и поместите в духовку. Оставьте при температуре примерно 120°C на полтора часа. С помощью рукавички выньте тарелки и дайте картам остыть. Теперь колоду из ставших сухими и хрупкими карт может легко порвать даже человек, не отличающийся завидной физической силой.

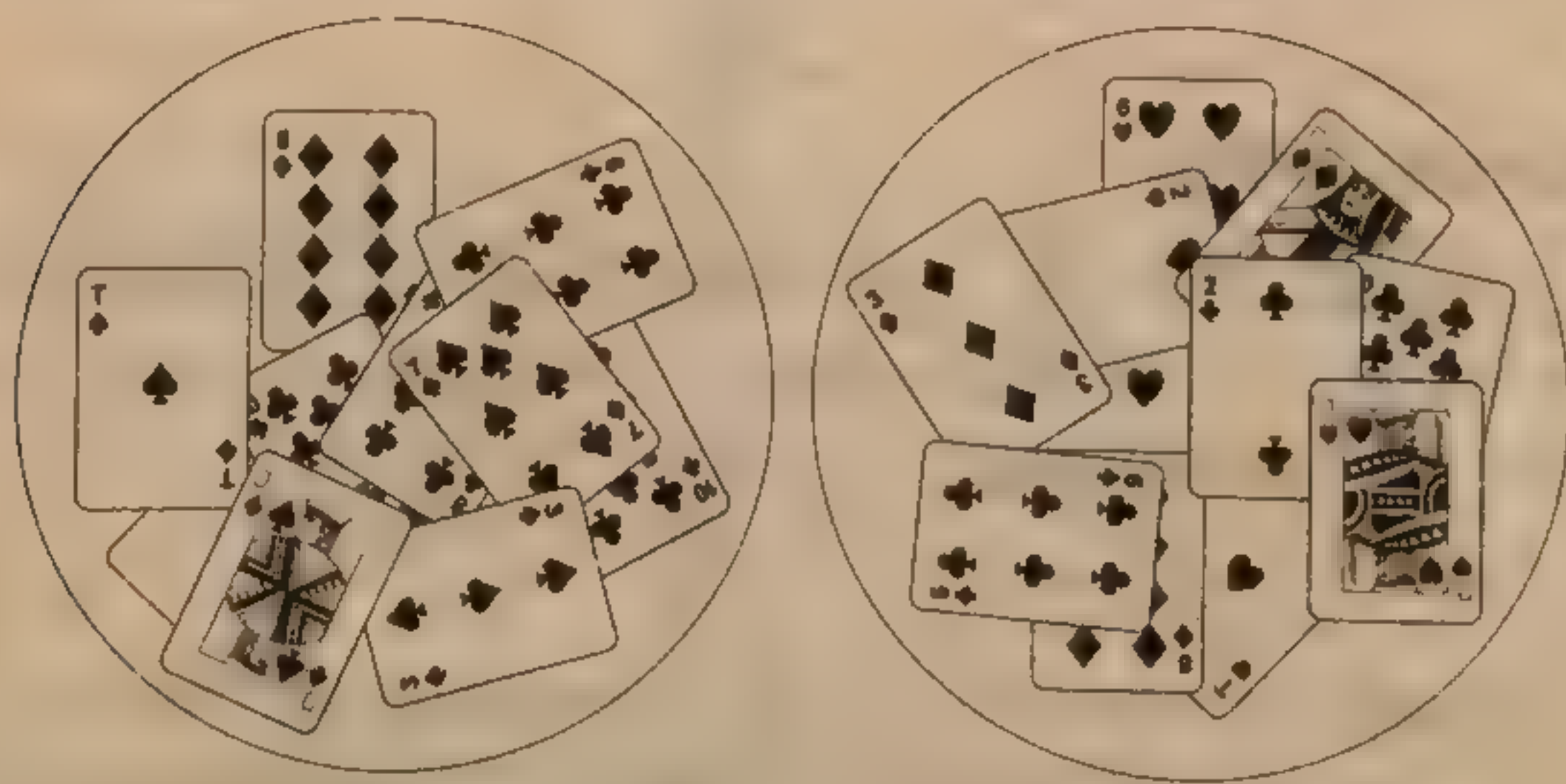


Рис. 1

Второй способ. Очень осторожно сделайте на одной из боковых сторон сложенных вместе 50 карт надрез (а) глубиной $\frac{3}{4}$ дюйма (примерно 19 мм), как показано на рис. 2. Сверху и снизу прикройте надрезанную колоду двумя целыми картами (б).

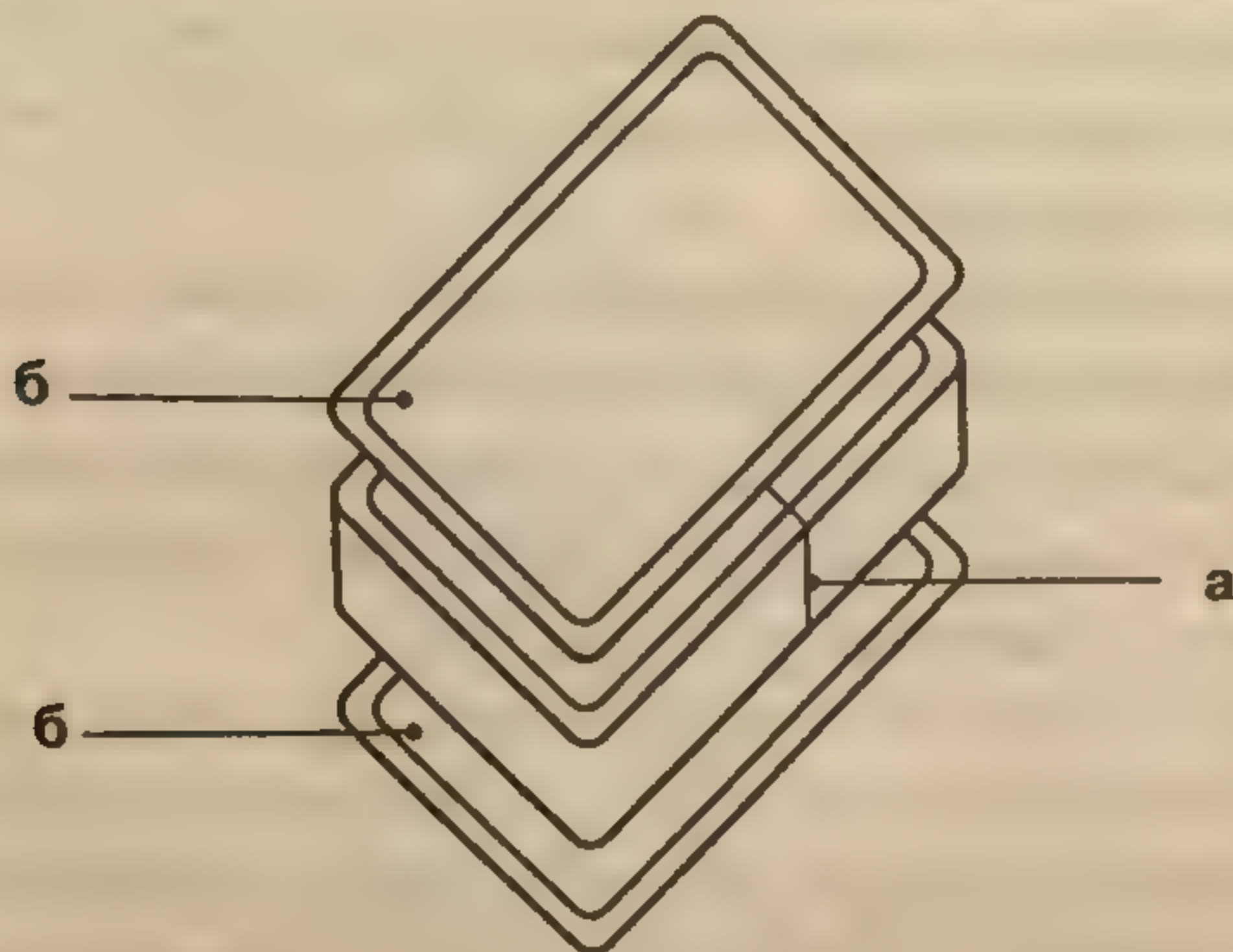


Рис. 2

Положите колоду, которую будете разрывать, в карман, перехватив ее эластичной лентой или резинкой, а обыкновенную держите в руках.

Исполнение

- Выберите из зрителей того, кто выглядит самым сильным, и предложите ему разорвать колоду надвое — не по частям, а всю сразу и крепко держа ее в руках. Дайте минуту на выполнение задания.

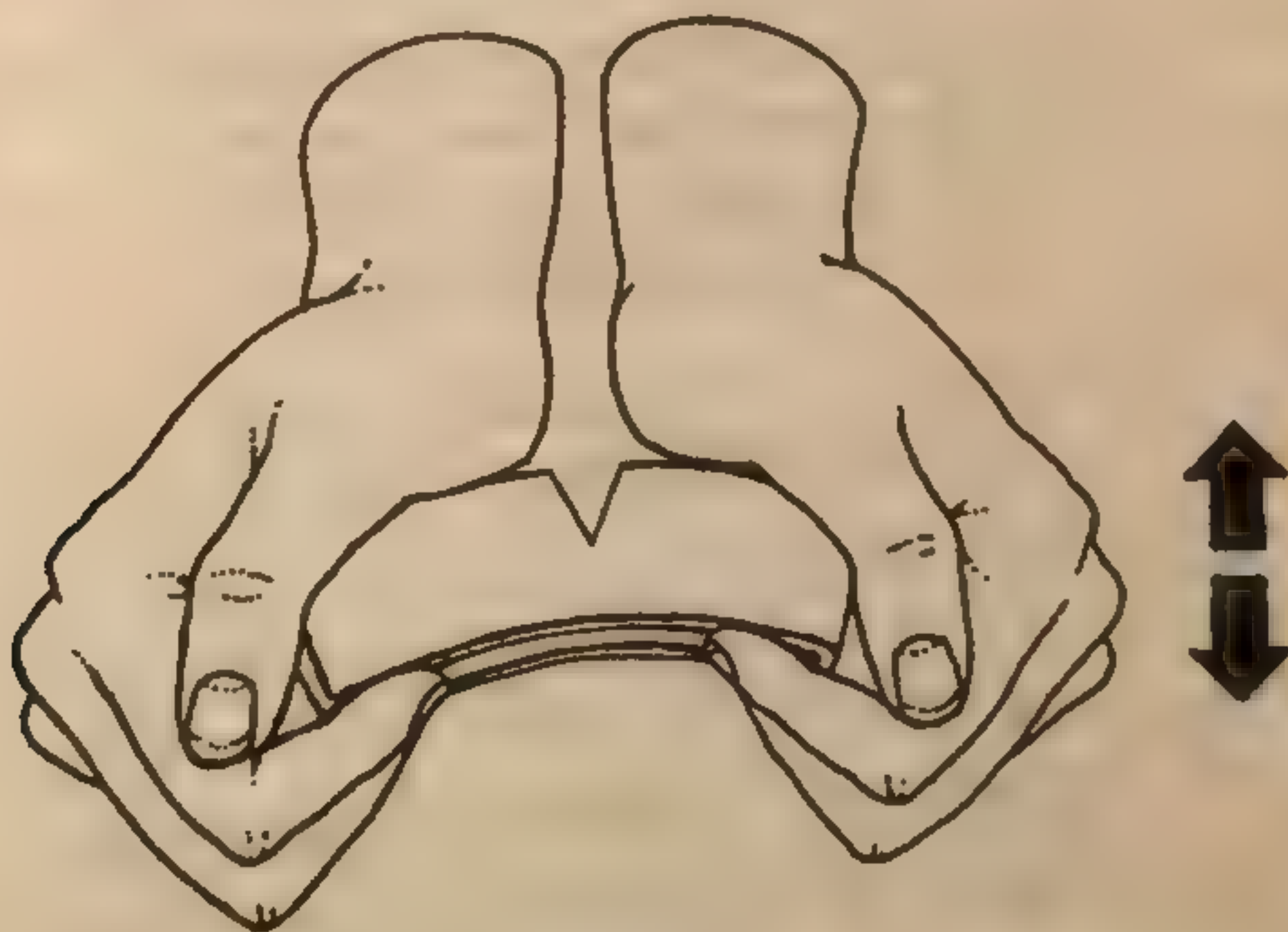


Рис. 3

- Скорее всего, некоторые карты зритель сумеет надорвать, но порвать надвое всю колоду целиком ему вряд ли удастся.
- Заберите колоду, перетасуйте ее и сообщите публике: «Оставим этот трюк до лучшего раза». Положите колоду в карман и быстро подмените другой. Затем сделайте вид, что приняли иное решение: «Хотя, впрочем... Давайте я попробую!»
- Выньте из кармана подготовленную колоду и успешно разорвите ее пополам — любым из двух способов.
- Если вы надрезали края карт, то проще всего разорвать колоду так, как вы рвете листок бумаги. Не показывайте половинки зрителям — те могут разглядеть надрезы.
- Если вы высушили колоду, проще всего разломить ее, надавив ладонями на оба конца (рис. 3).
- Быстро уберите обе половинки колоды в карман, откланяйтесь и закончите свое выступление.



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ФОКУСОВ

Книга для детей и взрослых

Редактор О. Куксина
Дизайнер обложки В. Пантелеев
Художники Н. Бачинская, А. Свешников
Художественный редактор Е. Урусов
Технический редактор Л. Стёпина
Корректоры Н. Карелина, Г. Попова
Компьютерный набор Н. Балашовой, Н. Рыжих
Компьютерная верстка Н. Холманских

ЛР № 064267 от 24.10.95.

Подписано в печать 02.07.99. Формат 60 × 90/16.

Печать офсетная. Бумага газетная.

Печ. л. 16,0. Тираж 25 000 экз.

Зак. № 2506. С-090.

Налоговая льгота — общероссийский классификатор
продукции ОК-005-93, том 2 — 953 000.

Гигиенический сертификат № 77.99.6.953.П.3138.6.99 от 04.06.99 г.

«АСТ-ПРЕСС», 107078, Москва, а/я 5.

Отпечатано с готовых диапозитивов
в ГМП «Первая Образцовая типография»
Государственного комитета Российской Федерации по печати.
113054, Москва, Валовая, 28.

ЗАО «Компания «АСТ-ПРЕСС»:

Россия, 107078, Москва, Рязанский пер., д. 3
(ст. м. «Комсомольская», «Красные ворота»)
Тел./факс 261-31-60, тел. 265-86-30, 974-12-76
E-mail: astpress @ glasnet.ru
<http://www.ast-press — edu.ru>

По вопросам покупки книг «АСТ-ПРЕСС» обращайтесь

**в Москве: «АСТ-ПРЕСС.
Образование»**

Офис: Москва, Рязанский пер., д. 3
Тел./факс: (095) 265-84-97,
265-83-29

Склад

г. Балашиха, ш. Энтузиастов, д. 4
Тел.: (095) 521-78-37, 521-03-72

в Москве: «Клуб 36'6» —

Офис: Москва, Рязанский пер., д. 3
Тел./факс: (095) 261-24-90,
267-28-33

Склад:

г. Балашиха,
Звездный бульвар, д. 11
Тел.: (095) 523-92-63,
523-11-10

**Магазин (розница
и мелкий опт):**

Москва, Рязанский пер., д. 3
(ст. м. «Комсомольская»)
Тел. (095) 265-86-56

Переписка и книги — почтой:

107078, Москва, а/я 245,
«КЛУБ 36'6»

**в Санкт-Петербурге
и Северо-Западном регионе:
«Невская книга»**

Тел.: (812) 567-47-55,
567-53-30

в Киеве: «АСТ-ПРЕСС-Дикси»

Тел.: (044) 229-23-33,
228-43-59

3
-76

ащайтесь

ий пер., д. 3
34-97,
3-29

астов, д. 4
521-03-72

кий пер., д. 3
-24-90,
-28-33

11

ер., д. 3
ая»)

ва, а/я 245,

67-47-55,
67-53-30

29-23-33,
28-43-59

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ 1000 *заданий* ФОКУСОВ



В серии:

Лучшие тесты
на развитие
творческих способностей

•
Энциклопедия головоломок

•
Лучшие задачи
на развитие логики

•
Лучшие задачи
на смекалку

•
Лучшие задачи
на сообразительность

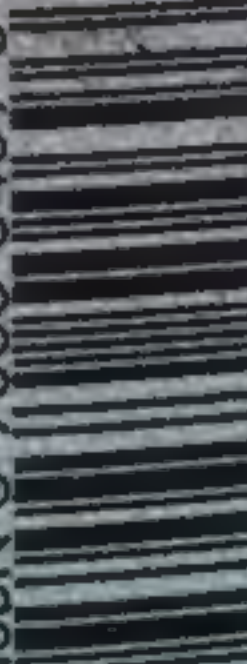
•
Энциклопедия
игр и развлечений

•
Энциклопедия досуга



АСТПРЕСС

ISBN 5-7805-0469-5



9 785780 504696 >



Национальная библиотека
Российской Федерации

АСТ

Москва

1999

1999

1999

1999

АСТ

Москва

1999

1999

1999

1999

1999

1999

АСТ

Москва

1999

1999

1999

1999

1999

1999

АСТ

Москва

1999

1999

1999

1999

1999

1999

АСТ

Москва

1999

1999

1999

1999

1999

1999